ROAD RASH II

• ENGLISH • FRANÇAIS • DEUTSCH • SVENSK •
• ITALIANO • ESPAÑOL • NEDERLANDS •

CONTENTS

STARTING THE GAME 2

SUMMARY OF COMMANDS 2

THE OBJECT OF THE GAME 3

MAIN MENU 3

- To Select Menu Items 3
- Start Race 3
- Select Track 4
- Bike Shop 4
- Game Options 5

RACING 6

- The Instrument Panel 6
- Running Back to Your Bike 8
- Fighting 8
- After A Race 8
- Pausing the Game 9

THE BIKE SHOP 9

TRACKS 10

THE RASHERS 11

THE COPS 13

STARTING THE GAME

1. Turn OFF the power switch on your Sega™ Mega Drive™.
   Never insert or remove a game cartridge when the power is ON.
2. Make sure a Controller is plugged into the port labelled Control 1 on the Mega Drive Console.
3. Insert the game cartridge into the slot on the Mega Drive. To lock the cartridge in place, press firmly.
4. Turn ON the power switch.

   The Electronic Arts® logo appears (if you don't see it, begin again at step 1).
5. Press **START** to play.

SUMMARY OF COMMANDS

RIDING

1. **D-Pad UP/DOWN/LEFT/RIGHT** to move highlight.
2. Press any button to select.

DURING RACE

- To Steer: ..... **D-Pad (LEFT/RIGHT)**
- To Brake: ..... **A**
- To Accelerate: ..... **B**
- To Get Nitro Burst: ..... **B** (twice quickly)
  (with nitrous bikes only)
- To Punch opponent
  or hit opponent with weapon: ..... **C**
- To Strike with Backhand: ..... **D-Pad (UP) + C**
- To Kick opponent: ..... **D-Pad (DOWN) + C**
- To Swing chain continually ..... **D-Pad (UP) + C**
  before snapping: (when you have chain)

- To Backhand with club: ..... **D-Pad (UP)**
  (when you have club).
- To Grab club or chain from opponent: ..... **C**
- To Pause Game ..... Press **START** anytime
  during a race

RUNNING BACK TO YOUR BIKE

- To Change the direction in which you run... **D-Pad (UP/DOWN/LEFT/RIGHT)**
- To Stop: ..... **A**

THE OBJECT OF THE GAME

To win at Road Rash, you have to draw on your skill, smarts and guts. This is a competition which demands quick reflexes, strategy and a willingness to take risks.

There are five ability levels through which you must progress to win the Rash. With a Shuriken 400 and $1000, you start at Level One, the "Squid Tank" as it's called by veteran riders. To earn the right to ride at the next level, you must finish in Third Place or better at every track. At each successive level, the races are worth more money, the fines are more expensive, the courses are longer, the opponents are measurably nastier and the cops show up in droves. That said, if you become one of the elite who completes Level Five, you'll have achieved Rashmaster status!

But there's always *something* in the way. If you don't get battered by an opponent or nabbed by the law, you're bound to run into all sorts of debris. Rocks, junked cars, deer and cows all litter the road. And watch out for gravel patches, sand and oil slicks! They're every rider's nemesis. And so are the cars! Don't assume they'll stay in their lanes.

MAIN MENU

The Main Menu is where you choose basic game options like Player Mode, Track and Bike. When you exit a screen, you always return to the Main Menu screen.

To Select Menu Items

1. **D-Pad UP/DOWN/LEFT/RIGHT** to move highlight.
2. Press any button.

Start Race

Select this option when you're ready to race. You'll head straight for the starting line. Ready on the throttle button!

Note: If you've just booted up Road Rash II, you can race immediately with the game's default settings. Just select START RACE from the Main Menu. (You'll race the Gold Rush course on the Shurikan 400 at Level 1.)

ENGLISH

SELECT TRACK

This option allows you to choose which course you'll ride. You'll get a brief description of each track, including length.

Select this option just before you start to race.

To select a track:

1) **D-Pad UP/DOWN/LEFT/RIGHT** to move the highlight over the track of your choice.
2) Press any button to select the track. The highlight will then move over EXIT.
3) Press any button.

The Main Menu appears.

BIKE SHOP

The Bike Shop is where you gear up for the ride of a lifetime. Choose from any of three classes: Ultra Lights, Nitros and Super Bikes. And prepare to lay down some cash!

To select a bike:

1) **D-Pad UP/DOWN/LEFT/RIGHT** to move the highlight over the class of bike you desire and press any button.
2) **D-Pad UP/DOWN/LEFT/RIGHT** to move the highlight over the bike you wish to buy and press any button to buy the bike.

The highlight automatically moves over EXIT.

- Press any button to return to the Bike Shop Menu.
- To return to the Main Menu: Press any button.

GAME OPTIONS

This is where you set up options like number of players, name of player(s) and music.

- To select any option: **D-Pad UP/DOWN/LEFT/RIGHT** to move the highlight over the option of your choice and press any button.

SET PLAYER MODE

Choose from 1 Player, 2 Player Split Screen and 2 Players Alternating.

Solo: Just you and the pack.

Take Turns: Each player rides solo, one at a time. Both use the Controller 1.

Split Screen: Race against a friend *and* the pack!

Player A rides in the upper screen, Player B in the lower. Player A uses Controller 1, and Player B uses Controller 2.

Mano a Mano: Just you and your nemesis. No other crazies are in your path or trying to knock you off your machine. The ultimate grudge match. Player A uses Controller 1, and Player B uses Controller 2.

When you select *Mano a Mano* from the Player Mode menu, you must choose the level at which you wish to compete. Then each player must choose a weapon. No money is won or lost. The race is for honour only, and the game ends when one player wrecks, gets busted or finishes the race.

SET MUSIC

MUSIC ON is the default mode. But if you want to hear just the roar of the engines and the sound of shredding leather, choose MUSIC OFF.

SET NAMES

Identify yourself!

To enter your name:

1) **D-Pad UP/DOWN** until the first letter of your name appears.
2) **D-Pad RIGHT** so the flashing yellow highlight is over the second letter, and enter the next letter of your name.

When you've entered your name in full, press any button.

ENGLISH

SET PASSWORDS

This option allows you to get back into the standings right where you left off. When you resume the competition, you'll ride at the same level with the same bike and bank balance as when you quit.

There's just one thing you have to remember: your password! Write it down and keep it in a safe place.

To get back into a game:

1) **D-Pad UP/DOWN** until the first character of your password appears.
2) **D-Pad RIGHT** so the flashing yellow light is over the second character, and enter the next character of your password.

When you've entered your password in full, press any button.

COPY PASSWORDS

When two players ride, one is bound to perform better than the other. This feature allows you to copy the better player's score over the lesser player's score. In other words, if after five races Player A has advanced to the next level and Player B hasn't, Player B can copy Player A's password and move on to the next level along with Player A. When he copies the password, he acquires the same bike and cash amount as Player A.

To copy a password (Player A to Player B, as an example):

1) **D-Pad UP/DOWN/LEFT/RIGHT** to move the highlight over COPY PASSWORDS, then press any button.
2) **D-Pad** up to COPY PASSWORD A TO B, then press any button.

The password is automatically copied, and the Game Options screen appears.

Press any button to return to the Main Menu.

NOTE: In Split Screen mode, when one player qualifies at five tracks, or when both players combine to qualify at five tracks, each player takes his bike and bankroll to the next level.

RACING

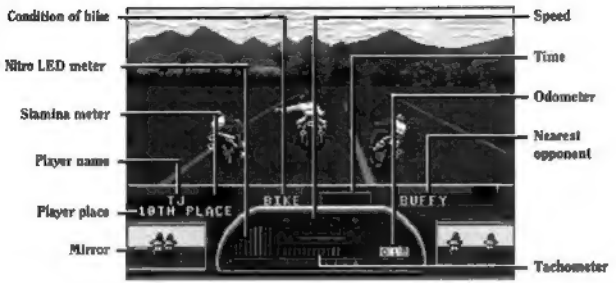
THE INSTRUMENT PANEL

The Instrument Panel displays useful gauges.

STAMINA METER

This meter shows your physical condition throughout the race. If you've taken a beating from your opponents, the stamina meter moves from green to red.

The right side of the screen shows your nearest opponent's Stamina Meter.



CONDITION OF BIKE

This meter works the same way as the stamina meter. If you bite it too many times, your bike could turn to cinders.

TIME

This is the official Swiss Time race clock. It's another instrument used to gauge your worthiness on this circuit.

SPEEDOMETER

The digital speedometer shows your current speed in miles per hour.

TACHOMETER

This meter shows the engine's revolutions per minute (RPM).

This meter appears only in *Solo* and *Take Turns* modes.

ODOMETER

This gauge shows how many miles you've put under your belt this race. You can use it to determine how much farther you have to go before you reach the finish line. Just make sure to remember the length of the course you're riding (displayed for each track on the SELECT TRACK screen).

REAR VIEW MIRRORS

These babies show who and what is coming up on your tail. They're especially helpful just after a spill. You can use them to spot oncoming traffic before crossing the road; and, once you get on your bike, a well-timed pop can prevent a competitor from passing you as you're picking up speed.

NITRO LED METER

(Nitro only) Riding a Nitro bike? This LED meter shows your store of nitro bursts. Each red light signifies an unused burst of nitrous. When you use a burst, a light goes off. When all the lights are off, you're out of nitrous. (To get that blast of gas, press **B** twice quickly and hold it down.)

ENGLISH

Competition Meter

(In *Mano a Mano & Split Screen*) Located between the upper and lower screens, these green lines show how close each player is to his opponent and to the finish line.

Running Back to Your Bike

Sooner or later you're gonna spill! And it's not likely that after all of the sliding and colliding you'll end-up within arm's reach of your bike. You'll automatically make a B-line for your bike. But if you want to run around a cactus or rock formation, just **D-Pad UP/DOWN/LEFT/RIGHT**. And if you want to pause to avoid oncoming traffic, press **A**.

Fighting

You can punch, backhand and kick your opponents all day long. And if you're good enough to grab a club or yank a chain from another rider, you can inflict *severe* damage. Don't worry about aiming; you'll always attack the opponent closest to you.

- To punch: Press **C**.
- To backhand: **D-Pad** up and press **C**.
- To kick: **D-Pad** down and press **C**, then release **C**.
- To grab a club or chain from an opponent: Press **C** just as if you were going to punch.

After A Race

Win, lose, wreck or get busted, when you finish a race you'll see a brief animation and a message from a cop or opponent. (To bypass these, press any button.) Then you'll return to the Main Menu, where you can pick up a new bike, choose a track, change the game options, or start right into the race at the same level and with the same bike as before.

If you've just completed a level, you see a brief animation before returning to the Main Menu.

Winning

Winning is everything! And here it means cash you can put toward a faster bike. But don't be too hasty in buying. It's wise to save some for fines and repairs.

Losing

There are three ways to lose: You can wreck your bike; you can get busted by the police; and you can simply place low. If you wreck, you'll have to pay for repairs. If you get nabbed by the Man, you'll have to pay a fine. If you finish low, you're just burning gas.

If you run out of money your bike is repossessed, and you are given a Shuriken 400 and $1000 in consolation. You return to the first Level.

Saving A Game

You can resume a game at the same level as you left, riding the same bike you rode with the same earnings tucked in your leathers. Just copy the password(s) displayed on the Game Options screen, and when you're ready to fire it up again, follow the instructions for setting passwords under Game Options.

Pausing the Game

If you need to take a break from the action, Press **START** anytime during a race.

THE BIKE SHOP

The bike you use to win at Level 5 is not the bike on which you want to learn to ride. Each rider has distinct needs at each stage of his evolution as a rider. It's best to start on a light bike with quick steering. Later you might want to get a bike with more power, and your improved skills will allow you to handle that power (and the weight and slower steering that result).

The Bike Shop has a machine for every biker. It supports a full selection of ultra lights and a showroom full of super bikes. We've even stocked nitro powered exotic-bikes. Sorry, you can't ride 'em before you buy 'em! But these brief descriptions should help you decide which is best for you. Remember, no deal is closed until a bike is ridden out of the shop. So look at as many as you like.

ULTRA LIGHTS

Shuriken 400: This entry level bike is functional but short on power.

Panda 500: Reasonable midrange power and a lack of weight makes this bike easy to ride fast.

Panda 900: A good compromise between power and weight makes this a great Sport bike.

Shuriken TT 250: This gray market 2 stroke is a race bike with lights. Extremely light and quick, it can smoke bikes twice its size.

Banzai 7.11: This custom bike has an 1100cc engine stuffed in a stripped down 750 chassis.

ENGLISH

SUPER BIKE

Panda 600: The Panda is powerful for a 600, but it lacks a good chassis. The bike can be twitchy and hard to control.

Banzai 600: A great chassis allows this bike to hold its speed through turns, but acceleration is slow.

Banzai 750: Low cost and stable all around performance make this the most common Sport bike on the road.

Shuriken 1000: This bike has lots of power and lots of weight. Remember that when you go screaming into a turn.

Diablo 1000: Choice of the power-hungry elite. Faster and more expensive than ever. And it's RED!

NITRO

Panda 600 N: The nitrous Oxide burst will give this bike 105HP. Be careful using it in a turn.

Banzai 750 N: Nitrous momentarily pushes this bike's horsepower up to 135HP.

Shuriken 1000 N: Monstrous power. A twist of the throttle in the wrong corner will make this bike dangerous.

Banzai 7.11 N: Nitrous on an Ultra-light makes this the choice of top Unprofessionals.

Diablo 1000 N: It will cost you 10 Grand to figure out if they can make the standard Diablo any faster. And it still comes in RED!

TRACKS

MOLOKAI EXPRESS, HAWAII

Named after the treacherous currents off Diamond Head. Brutal hairpin turns and radical changes in elevation make this one of the more difficult tracks on the circuit. You may want a quick, light bike to flick into the hairpin corners.

HOODOO'S REVENGE, ARIZONA

Beware of the ghost-like rock formations standing silent along the roadside. The songs of the spirits may lure you off the road, and if they don't, the oil and debris will lure you *to* the road. Stay out of the sand and watch out for the abandoned cars in the road.

SMOKIN' MOUNTAIN, TENNESSEE

Through Tennessee's misty range. This winding course has enough gradual turns and steep grades to make even a biker nauseous. Deer and cows freeze in the middle of the road when they hear the roar of your bike. Likewise, the locals in their autos won't flinch. And the cops, well, they're just plain, down-home vicious.

GOLD RUSH, ALASKA

Travel the rugged frontier trail at unnatural speeds. Because of the blind turns and shifting grades, this course is one of the more difficult of the circuit. The pine trees are dangerously close to the road. Watch for oil derricks, mule deer and caribou.

MAPLE RUN, VERMONT

Nothing like a relaxing ride through the New England countryside. But when you're fighting for traction at 150 mph, the scenery doesn't count for much. One of the fastest courses on the circuit, Maple Run is characterised by gradual turns and long straight-aways—ideal for a big, fast bike.

THE RASHERS

KAKANA A descendent of King Kamayamaya, his childhood was steeped in ancient myth. He was treated like royalty, but the Big Island just wasn't big enough. He was called to the mainland to race the most dangerous circuit since the outrigger regattas of his great, great grandfather's day. A disciplined spirit, his entire existence is focused on victory. Nonetheless, he's a fair and easy going player; and he'll go out of his way to help you out.

SLATER A wild man from head to toe, this kid set a world skateboard speed record wearing nothing but a tense grin. His moment of truth came early one morning when he skated alongside a biker who had just tried to run him off the road. He jerked him off the seat, hopped on and sped into the sunset. Good-bye skateboard, hello wheelie heaven. Slater's way radical. His wealth of local knowledge and sarcastic tongue make him one of the most sought-after contacts on the tour.

MR. LAWSON Meet the man of the nineties. Beautiful wife. Beautiful home. Enormous debt. An insurance lawyer at L.A.'s most prestigious firm, he takes out his pent up rage on unsuspecting weekend racers. Don't tell him he's a yuppie. Don't call him by his first name. This dude has no mercy. He'll lie and cheat like there's no tomorrow; and with guys like him around, there may not be.

BIFF Daddy bought him a Diablo for high school graduation. Biff cruised Harvard Square without a helmet, just to mock the local cops who dared to pull him over. "Bucking for a desk job?" he'd jeer, tearing up a ticket. Now he travels the country crashing Road Rash events, flashing his cheesy grin and lapping at his trust fund like a fat cat from a bottomless bowl of milk. This guy is a waste product of the '80's: he looks out for no one but himself.

ENGLISH

IKIRA In his native Japan, there is only one god: Elvis. Ikira is so devoted that over the years he has come to resemble the King. Raised on two-strokes on the crowded streets of Tokyo, he was known to ride up on the sidewalks when traffic got thick, smiling apologetically as he upset strollers and crashed through fruit stands. Caught between two worlds, Ikira has the rare combination of genuine virtue and a burning desire to win. A good friend to have.

PUBLIC ENEMY NO. 1 She saw her first punk show at five years old. At thirteen she was tattooed black from the waist down. By her eighteenth birthday she had 143 piercings. And after being exiled from the United Kingdom, trafficking arms in Central America, and designing anarchist bumper stickers in Tangiers, this nasty Brit gave herself to the love of her life: violence. Colder than a drawer in a morgue, she'll brutally attack anyone or anything in her way with absolutely no regard to her own personal well being. WATCH OUT!

WAR HAMMER San Francisco's hardest hitter, this six foot six 240lb screamer heads the metal band Sock-n-Mouth, whose albums were banned worldwide. His stage show is a modern Gomorrah; and after a week of swallowing blowfish, smearing himself with elephant dung and rolling in razor wire, the Wardude likes to kick back at 180mph and wreak havoc. A crazed-on-life health nut, his high impact, out-of-control agenda has no room for peace of mind, though he was once spotted sitting idly in a deckchair while his kids arranged refrigerator magnets on his forehead.

CHINO Born to ride a chopper, this crusty, stinking facecrusher turned to sport bikes so he could compete in road rash events. The most seasoned rider of the bunch, he'll do anything for you if you befriend him; but he'll make life short if you get on his bad side. Legend tells that when he busted out of San Quentin, he hot-wired a police bike and roared into the desert. A one-car chase ensued; and when the cruiser flipped off the road, Chino circled back to the wreckage and put his fist through the windshield. Through the haze of radiator steam, he looked into the blank eyes of the trooper and whispered, "Brother, I'll see you in hell."

JORG & SVEN The Godfretdsen twins. After losing their dirt track licenses for excessive whining, the sinister duo moved their operation stateside. Unable to find sponsors, they turned to illegal circuits where their alien status was overlooked. Jorg seems pleasant enough, but he's one of the nastiest guys on the track–just tell him he looks like Sven. And

Sven doesn't even pretend to be nice. Like his brother, he's spent most of his life trying to distinguish himself; and he just never seems satisfied. All mutual hostility aside, the pair is bonded by meanness, and they'll team up on lesser opponents if only to express their hatred for each other.

ROZ I RYDE Reared in the balmy island breezes of the Caribbean, this peasant girl got her first taste of survival-cycling in the bullet shorn alleys of Trenchtown. Leader of the street gang Liquid Angels, Ryde was immortalised in local patois for her daring "chicken" passes and mastery of obeah, a potent form of black magic. After fighting her way from the ghetto, Ryde worked as a bicycle messenger in Manhattan. Craving speed and excitement, she bought an old Shuriken, souped it up, and headed for California. She's both wise and helpful, and she'll back any underdog who takes on the system.

NATASHA The crown princess of the circuit, this red-haired beauty has seen it all. She had her first bike at three. At fifteen she was a regular winner at the local junior circuit, but after a few years in the spotlight she fell into some bad company. She quit racing and supported her boyfriend, who was an up-and-coming Grand Prix phenom. After being indicted on charges of sabotage and reckless endangerment of lives (for allegedly tampering with the bike of her husband's competitor before a race), she went underground, emerging only to bust heads at Road Rash events. She's cool and generous, but if you turn on her you're asking for a world of hurt.

THE COPS

MARSHALL An orphan raised in Los Angeles, Marshall is the meanest, toughest cop around. He'll hit the road if he knows he'll bring down a rasher. All he talks about is his gun. Word is he became a cop so he could bust his priest.

KELLY A passive, non-confrontational, sickeningly sincere Rookie. He went to college to become a social worker, but his father made him become a cop. He talks like a baby gumming milquetoast. Most annoyingly, he tries his hardest to help you get your life together.

ENGLISH

ORTEGA A guy just doing his job, this straight-ahead lawman conducts each bust like a minor business deal. His no-frills approach to his job make him one of the most tolerable cops around. No attitude, no vengeance, no problem.

ROURKE "Gramps" spent eighteen years as a Sergeant at Fort Dix before becoming a cop. An anal compulsive stickler for details, he once ticketed a guy for looking left-right-left on a one way street. If you think you'll run into this character, make sure your papers are in order.

O'CONNOR An in-your-face kind of gal, this babe was conceived on the wrong side of the bed. She lives with twenty-one huskies in a cabin in Alaska, and she rides her bike three hours to work just so she can dole out tickets to tourists. She cannot deal with twentieth-century life, and she's not shy about it.

ROAD RASH II

CREDITS

Design: Randy Breen & Dan Geisler

Programming: Dan Geisler, Matthew Hubbard & Walt Stein

Art: Arthur Koch, Matthew Sarconi, Keith Bullen & Peggy Brennan

Producer: Randy Breen

Associate Producer: Steve Murray

Technical Director: Kevin McGrath

Sounds and Music: Rob Hubbard, Don Veca & Tony Berkeley

Product Management: Frank Gibeau

Package Design: E.J. Sarraille Design Group

Documentation/Character Development: J. Poolos

Documentation Layout: Peter Larsen

Track Layout & Testing: Steve Murray, Steve Matulac, Sheri Sarkis, Jeff Glazier, Steve Imes, Yun Shin & Robert Zalot

Tools: Rod Ang, David Walter & Walt Stein

Quality Assurance: Terrence Chin, Kevin Hogan, Ashley Richardson

ENGLISH

© 1993, 2019 Electronic Arts Inc. Road Rash is a trademark of Electronic Arts Inc.

TABLE DES MATIERES

COMMENCER LE JEU 18

RÉCAPITULATIF DES COMMANDES 18

OBJECTIF DU JEU 19

MENU PRINCIPAL 19

- POUR SÉLECTIONNER LES ARTICLES DE MENU 19
- START RACE 20
- SELECT TRACK 20
- BIKE SHOP 20
- GAME OPTIONS 21

COURIR 23

- LE TABLEAU DE BORD 23
- COURIR POUR REGAGNER VOTRE MOTO 24
- COMBATTRE 24
- APRES UNE COURSE 25
- INTERROMPRE LE JEU 25

LE MAGASIN DE MOTOS 25

LES CIRCUITS 27

LES MOTARDS 27

LES GENDARMES 30

COMMENCER LE JEU

1. Mettez le commutateur de votre Sega™ Mega Drive™ sur OFF
   Il ne faut jamais insérer ni retirer une cartouche de jeu lorsque la console est allumée.
2. Assurez-vous qu'un contrôleur est branché sur le port 1 sur votre console Mega Drive.
3. Insérez la cartouche de jeu dans la fente de la console. Appuyez fermement pour la maintenir en place.
4. Mettez le commutateur sur ON. Le logo d'Electronic Arts® apparaît (s'il n'apparaît pas, recommencez à l'étape 1).
5. Appuyez sur **START** pour jouer.

RÉCAPITULATIF DES COMMANDES

ALLER À MOTO

1. Appuyez sur la flèche **HAUT/BAS/GAUCHE/DROIT DU PAVÉ DIRECTIONNEL (PAVÉ-D)** pour déplacer la barre de mise en valeur.
2. Appuyez sur n'importe quel bouton pour faire votre sélection.

PENDANT LA COURSE

- Pour diriger : ..... Flèche **GAUCHE/DROITE DU PAVÉ-D.**
- Pour freiner : ..... bouton **A**
- Pour accélérer : ..... bouton **B**
- Pour obtenir de la puissance nitro (uniquement avec les motos fonctionnant au nitro) ..... bouton **B** (appuyez deux fois de façon rapprochée).
- Pour donner des coups de poing ou frapper votre adversaire à l'aide d'une arme : ..... bouton **C**
- Pour frapper avec le revers de la main ..... flèche **HAUT DU PAVÉ-D**—bouton **C**
- Pour donner des coups de pied ..... flèche **BAS DU PAVÉ-D**—bouton **C**

- Pour balancer la chaîne de façon continue avant de frapper : ..... flèche **HAUT DU PAVÉ-D—C** (lorsque vous avez une chaîne)
- Pour faire un revers avec un gourdin : ..... flèche **HAUT DU PAVÉ-D**— (lorsque vous avez un gourdin)
- Pour prendre un gourdin ou une chaîne à l'adversaire : ..... bouton **C**
- Pour interrompre le jeu à tout moment pendant la course ..... Appuyez sur **START**

REGAGNER LA MOTO

- Pour changer la direction dans laquelle vous roulez ..... flèche **HAUT/BAS/GAUCHE /DROITE DU PAVÉ-D**
- Pour vous arrêter ..... bouton **A**

OBJECTIF DU JEU

Pour gagner à Road Rash, vous devez faire appel à vos compétences, votre intelligence et avoir du cran. Réflexes rapides, stratégie et goût du risque sont de mise dans cette course.

Vous devez passer par cinq niveaux de compétences pour gagner la course. A califourchon sur une Shuriken 400 et avec 1000 dollars en poche, vous commencez au niveau un (Level One). Pour pouvoir passer à un niveau supérieur, vous devez finir au moins à la troisième place sur chaque circuit. Dans chaque niveau, l'argent en jeu pour chaque course est plus important, les amendes sont plus chères, les courses durent plus longtemps, les adversaires sont beaucoup plus coriaces et les flics arrivent en masse. Cela dit, si vous êtes l'un des heureux concurrents à terminer le niveau cinq (Level Five), vous aurez atteint le titre de maître de la course !

Mais, il y a toujours *quelque chose* pour vous faire obstacle. Si vous ne vous faites pas rouler de coups par un adversaire ou arrêter par les forces de l'ordre, vous vous heurterez sûrement à toutes sortes de débris. Blocs de pierre, voitures toutes rouillées bonnes pour la casse, cerfs, vaches sont autant d'obstacles pour vous. Faites attention aux gravillons, au sable et aux taches d'huile ! C'est la hantise de tous les motards. Il en est de même avec les voitures ! Ne croyez pas qu'elles vont toutes rester dans leurs files.

MENU PRINCIPAL

Le menu principal vous permet de choisir les options de base du jeu comme le mode joueur, le circuit et la moto. Vous y revenez toujours après avoir quitté un écran.

POUR SÉLECTIONNER DES ARTICLES DU MENU

1. Appuyez sur la flèche **HAUT/BAS/GAUCHE/DROITE DU PAVÉ** directionnel pour placer la barre de mise en valeur sur l'option voulue.
2. Appuyez sur un bouton.

START RACE

Sélectionnez cette option lorsque vous êtes prêt à courir. Vous foncez alors sur la ligne de départ. Soyez prêt à appuyer sur l'accélérateur !

Remarque: si vous venez d'amorcer Road Rash II, vous pouvez courir tout de suite en utilisant les réglages par défaut. Il vous suffit de sélectionner START RACE dans le menu principal. (Vous participez à la course Gold Rush sur une Shurikan 400 au niveau 1.)

SELECT TRACK

Cette option vous permet de choisir le circuit sur lequel vous allez concourir. Une brève description de chaque circuit, dont la longueur, s'affiche.

Sélectionnez cette option juste avant de commencer à courir.

Pour sélectionner un circuit :

1) Appuyez sur la flèche **HAUT/BAS/GAUCHE/DROITE DU PAVÉ-D** pour placer la barre de mise en valeur sur le circuit de votre choix.
2) Appuyez sur un bouton pour sélectionner le circuit. La barre de mise en valeur se déplace alors sur EXIT (sortir).
3) Appuyez sur n'importe quel bouton.

Le menu principal apparaît.

BIKE SHOP

C'est au magasin de motos que vous vous préparez pour la course de votre vie. Choisissez l'une des trois catégories : Ultra Lights (ultra légère), Nitros (nitro) et Super Bikes (super moto). Et préparez-vous à avancer de l'argent !

Pour sélectionner une moto :

1) Appuyez sur la flèche **HAUT/BAS/GAUCHE/DROITE DU PAVÉ-D** pour placer la barre de mise en valeur sur la catégorie de votre choix, puis appuyez sur un bouton.
2) Appuyez sur la flèche **HAUT/BAS/GAUCHE/DROITE DU PAVÉ-D** pour placer la barre de mise en valeur sur la moto que vous voulez acheter puis appuyez sur un bouton pour l'acheter.

La barre de mise en valeur se déplace automatiquement sur EXIT (sortir).

- Appuyez sur un bouton pour revenir au menu du Bike Shop.
- Appuyez sur un bouton quelconque pour revenir au menu principal.

GAME OPTIONS

Cette commande vous permet de régler des options comme le nombre de joueurs, leur nom et la musique.

- Pour sélectionner un option, appuyez sur la flèche **HAUT/BAS/GAUCHE/DROITE DU PAVÉ-D** pour placer la barre de mise en valeur sur l'option de votre choix puis appuyez sur un bouton.

SET PLAYER MODE (MODE JOUEUR)

Vous avez trois options au choix : 1 joueur, 2 joueurs en alternance et 2 joueurs sur écran divisé.

Solo: Seul contre les autres.

Take Turns: Les deux joueurs jouent à tour de rôle. Ils utilisent tous les deux le contrôleur 1.

Split Screen: Jouez contre un ami et affrontez les autres !

Le joueur A court dans la partie supérieure de l'écran et utilise le contrôleur 1 tandis que le joueur B court dans la partie inférieure de l'écran et utilise le contrôleur 2.

Mano a Mano: Vous seul contre les obstacles. Personne d'autres pour vous mettre des bâtons dans les roues ou essayer de vous faire tomber. La course de la vengeance à l'état pur. Le joueur A se sert du contrôleur 1 tandis que le joueur B utilise le contrôleur 2.

Lorsque vous sélectionnez *Mano a Mano* dans le menu PLAYER MODE, vous devez choisir le niveau auquel vous voulez participer. Chaque joueur doit ensuite sélectionner une arme. Il n'y a pas d'argent à gagner ou à perdre. Vous courez pour l'honneur et le jeu se termine lorsqu'un joueur a un accident, se fait arrêter par la police ou finit la course.

SET MUSIC (RÉGLER LA MUSIQUE)

MUSIC ON (musique activée) est le réglage par défaut. Mais si vous ne voulez entendre que les moteurs vrombir et le cuir se déchirer, sélectionnez MUSIC OFF (musique désactivée).

SET NAMES (NOMS)

Identifiez-vous !

Pour entrer votre nom

1) Appuyez sur la flèche **HAUT/BAS DU PAVÉ-D** jusqu'à ce que la première lettre de votre nom apparaisse.
2) Appuyez sur la flèche **DROITE DU PAVÉ-D** pour que la barre de mise en valeur clignotante jaune se place sur la deuxième lettre, et entrez la lettre suivante de votre nom.

Lorsque vous avez entré votre nom, appuyez sur un bouton.

SET PASSWORDS (DÉFINIR MOTS DE PASSE)

Cette option vous permet de retrouver le niveau, la moto et l'argent que vous aviez lorsque vous avez quitté le jeu.

Il n'y a qu'une chose dont vous devez vous souvenir : votre mot de passe ! Ecrivez-le quelque part et gardez-le en lieu sûr.

Pour revenir à un jeu :

1) Appuyez sur la flèche **HAUT/BAS DU PAVÉ-D** jusqu'à ce que le premier caractère de votre mot de passe apparaisse.
2) Appuyez sur la flèche **DROITE DU PAVÉ-D** pour que la barre de mise en valeur clignotante jaune se place sur le deuxième caractère, et entrez le caractère suivant de votre mot de passe.

Lorsque vous avez entré votre mot de passe, appuyez sur un bouton.

COPY PASSWORDS (COPIER LES MOTS DE PASSE)

Lorsque deux joueurs font la course, l'un est inéluctablement meilleur que l'autre. Cette option vous permet de copier le score du meilleur joueur sur le score de l'autre. En d'autres termes, si après cinq courses, le joueur A est passé au niveau supérieur contrairement au joueur B, ce dernier peut copier le mot de passe du joueur A et passer au niveau suivant avec lui. Lorsqu'il copie le mot de passe, il reçoit la même moto et la même somme d'argent que le joueur A.

Pour copier un mot de passe (du joueur A au joueur B, par exemple) :

1) Appuyez sur la flèche **HAUT/BAS/GAUCHE/DROITE DU PAVÉ-D** pour placer la barre de mise en valeur sur COPY PASSWORDS, puis appuyez sur un bouton.
2) Appuyez sur la flèche **HAUT DU PAVÉ-D** pour sélectionner COPY PASSWORD A TO B (copier mot de passe de A à B), puis appuyez sur un bouton.

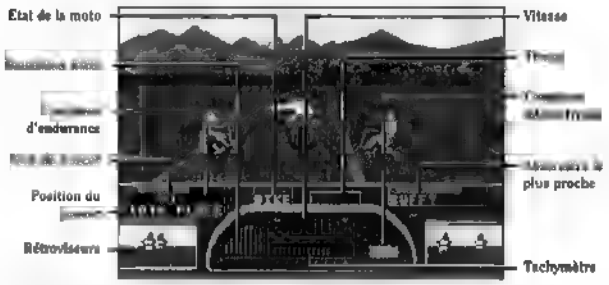
Le mot de passe est copié automatiquement et l'écran GAME OPTIONS (options de jeu) apparaît.

Appuyez sur un bouton pour revenir au menu principal.

Remarque : en mode SPLIT SCREEN (écran divisé), lorsqu'un joueur se qualifie sur les cinq circuits ou lorsque les deux joueurs s'associent pour se qualifier sur les cinq circuits, chaque joueur garde sa moto et sa son argent au niveau suivant.

COURIR

LE TABLEAU DE BORD



Il affiche différents indicateurs.

COMPTEUR D'ENDURANCE

Cet indicateur montre votre condition physique tout au long de la course. Si vos adversaires vous frappent, le compteur passe du vert au rouge.

La partie droite de l'écran indique le compteur d'endurance de votre adversaire le plus proche.

ETAT DE LA MOTO

Cet indicateur fonctionne comme le compteur de puissance. Si vous infligez trop de dégâts à votre moto, elle finira en petits morceaux.

TEMPS

C'est la pendule officielle de la course. C'est un autre instrument qui permet de mesurer vos performances sur le circuit.

COMPTEUR DE VITESSE

Ce compteur numérique indique votre vitesse actuelle en miles par heure.

TACHYMÈTRE

Ce compteur indique les tours par minute du moteur.

Il n'apparaît que dans les modes *Solo* et *Take Turns*.

COMPTEUR KILOMÉTRIQUE

Il indique le nombre de miles que vous avez parcourus pendant une course.

FRANÇAIS

donnée. Il vous permet de connaître la distance qui vous sépare de la ligne d'arrivée. Il vous suffit de vous rappeler la longueur du circuit sur lequel vous vous trouvez (elle est indiquée pour chaque circuit dans l'écran SELECT TRACK)

RÉTROVISEURS ARRIERES

Ils montrent ce qui arrive derrière vous. Ils sont très utiles après un accident. Ils vous permettent de vérifier la circulation en sens inverse avant de traverser la route, et, une fois que vous êtes sur votre moto, jeter un coup d'œil au bon moment permet d'éviter qu'un concurrent ne vous double alors que vous prenez de la vitesse.

INDICATEUR NITRO

(Uniquement dans le cas de motos fonctionnant au nitro) Vous en avez une ? Cet indicateur montre la puissance nitro que vous avez. Chaque lumière rouge symbolise une dose de nitro non utilisée. Chaque fois que vous en utilisez, une lumière s'éteint. Lorsque toutes les lumières sont éteintes, cela veut dire que vous n'avez plus de nitro. Appuyez deux fois de suite sur le bouton **B** et maintenez-le enfoncé pour en utiliser une dose.

COMPTEUR DE COMPÉTITION

(En mode *Mano a Mano* & *Split Screen*). Ce compteur situé entre les écrans supérieur et inférieur indique au moyen de lignes vertes, la position relative des deux joueurs et la distance qui les sépare de la ligne d'arrivée.

COURIR POUR REGAGNER VOTRE MOTO

Vous tomberez tôt ou tard ! Et après toute sorte de glissade et collision, il n'est pas sûr que vous finissiez près de votre moto. Vous y revenez automatiquement. Mais si vous voulez contourner un cactus ou un rocher, appuyez sur les flèches du pavé directionnel. Appuyez sur A si vous voulez interrompre le jeu pour éviter les voitures qui arrivent en sens inverse.

COMBATTRE

Vous pouvez donner des coups de poing, des coups avec le revers de la main et des coups de pied à vos adversaires pendant toute la course. Et si vous réussissez à vous emparer d'un gourdin ou à extirper une chaîne à un autre motard, vous pouvez infliger de sérieux dégâts. Vous n'avez pas besoin de viser, vous attaquerez toujours le concurrent le plus proche de vous.

- Pour donner des coups de poing: appuyez sur le bouton **C**.
- Pour faire un revers , appuyez sur la flèche **HAUT DU PAVÉ-D** puis sur le bouton **C**.
- Pour donner des coups de pied appuyez sur la flèche **BAS DU PAVÉ-D** puis sur **C** Relâchez ensuite le bouton **C**.
- Pour prendre un gourdin ou une chaîne à un adversaire: appuyez sur le bouton **C** comme si vous alliez lui donner un coup de poing.

APRES UNE COURSE

Que vous gagniez, perdiez, démolissiez votre moto ou vous fassiez choper par la police, lorsque vous finissez une course, vous voyez une brève animation et un message d'un gendarme ou d'un adversaire. Pour les passer, appuyez sur n'importe quel bouton. Vous revenez alors au menu principal où vous pouvez choisir une nouvelle moto, un circuit, changer les options de jeu ou commencer la course au même niveau et avec la même moto qu'auparavant.

Si vous avez fini un niveau, vous voyez une brève animation avant de revenir au menu principal.

GAGNANT

C'est la gloire ! Cela veut également dire que vous remportez de l'argent qui vous permettra d'investir dans une moto plus rapide. Mais ne vous précipitez pas, il est sage d'en économiser un peu pour pouvoir payer les amendes et les réparations.

PERDANT

Vous perdez dans les trois cas suivants : si vous abîmez votre moto, si vous vous faites arrêter par la police et si vous arrivez en bas du classement. Dans le premier cas, vous devez payer les réparations. Vous devez vous acquitter d'une amende si les gendarmes vous arrêtent. Dans le dernier cas, vous avez tout simplement utilisé du carburant.

Si vous êtes à cours d'argent, votre moto est saisie et on vous donne en guise de consolation une Shuriken 400 et 1000 dollars. Vous recommencez au niveau 1.

SAUVEGARDER UN JEU

Il vous est possible de reprendre un jeu au niveau où vous étiez arrêté avec la même moto et la même somme d'argent en poche. Il vous suffit de copier le(s) mot(s) de passe affiché(s) dans l'écran GAME OPTIONS (options de jeu), et lorsque vous êtes prêt à recommencer, suivez les instructions concernant les mots de passe dans l'écran GAME OPTIONS.

INTERROMPRE LE JEU

Si vous avez besoin de souffler un instant, appuyez sur **START** à n'importe quel moment pendant la course.

LE MAGASIN DE MOTOS

La moto avec laquelle vous gagnez au niveau 5 n'est pas celle sur laquelle vous faites vos débuts. Les besoins des motards varient à chaque étape de leur carrière. Il est conseillé de commencer sur une moto légère et maniable. Par la suite, il se peut que vous vouliez passer à une moto plus puissante , vos compétences améliorées vous permettront de maîtriser cette puissance (et le poids et la moindre maniabilité qui en résultent).

Le Bike Shop (magasin de motos) a une moto pour tout le monde. Il a en stock un choix de motos super légères, de super motos et même des motos fonctionnant au nitro. Il ne vous est malheureusement pas possible de les essayer avant de les acheter. Mais les brèves descriptions qui vous sont données ci-dessous vous permettront de choisir la moto optimale. Sachez qu'aucune affaire n'est conclue tant que la moto ne quitte pas le magasin. Prenez par conséquent votre temps pour faire votre choix.

ULTRA LIGHTS (ULTRA LÉGERE)

Shuriken 400: Cette moto bas de gamme est fonctionnelle, mais d'une puissance limitée.

Panda 500: Cette moto légère et d'une puissance moyenne est d'un maniement facile à vitesse élevée.

Panda 900: Un bon équilibre entre la puissance et le poids fait de cette moto une superbe moto de compétition.

Shuriken TT 250: Cette moto à 2 temps vendue secrètement est équipée de phares. Extrêmement légère et rapide, elle peut laisser derrière elle des motos deux fois plus grosses qu'elle.

Banzai 7.11: Cette moto faite sur mesure est équipée d'un moteur 1100cc monté sur un cadre réduit de 750.

SUPER BIKE (SUPER MOTO)

Panda 600: Pour une 600, cette Panda est puissante, bien qu'il lui manque un bon cadre. Elle peut être difficile à conduire.

Banzai 600: Un superbe cadre permet à cette moto de garder sa vitesse dans les virages, mais l'accélération est lente.

Banzai 750: Cette moto peu onéreuse et stable en toutes performances est l'une des motos les plus souvent rencontrées sur la route.

Shuriken 1000: Cette moto est très puissante et très lourde. Souvenez-vous-en lorsque vous passez des virages à une vitesse folle.

Diablo 1000: C'est le choix d'un champion à la recherche de puissance. Plus rapide et plus chère que toute autre. Et elle est ROUGE !

NITRO

Panda 600 N: L'oxyde azoteux donne à cette moto la puissance de 105 chevaux. Faites attention dans les virages.

Banzai 750 N: L'oxyde azoteux fait monter de façon momentanée la puissance de votre moto à 135 chevaux.

Shuriken 1000 N: Puissance énorme. Si vous appuyez sur l'accélérateur dans le mauvais virage, cette machine deviendra dangereuse.

Banzai 7.11 N: Puissance nitro sur une moto super légère : le choix des meilleurs amateurs.

Diablo 1000 N: Pour vous rendre compte s'il existe une moto encore plus rapide que la Diablo standard, il vous faudra payer 10 briques. Et elle est ROUGE !

LES CIRCUITS

MOLOKAI EXPRESS, HAWAII Baptisé d'après les courants traîtres au large de Diamond Head, ce circuit se caractérise par des virages raides en épingles à cheveux et par de brusques changements de dénivellations et est l'un des plus difficiles. Vous aurez peut-être besoin d'une moto rapide, légère pour vous faufiler dans les virages.

HOODOO'S REVENGE, ARIZONA Prenez garde aux rochers tels des fantômes qui se dressent immobiles le long de la route. Les chansons de leurs esprits vous feront peut-être quitter la route et si ce n'est pas le cas, vous serez victime de l'huile et des débris qui jonchent la route. Evitez le sable et faites attention aux voitures abandonnées sur la route.

SMOKIN' MOUNTAIN, TENNESSEE Traversez les chaînes brumeuses du Tennessee. Ce circuit sinueux comporte suffisamment de virages graduels et de pentes progresssives pour donner la nausée aux motards. Les cerfs et les vaches restent morts de peur au milieu de la route lorsqu'ils entendent les vrombissements de votre moteur. De même les habitants de la région ne vont pas reculer. Et les gendarmes, ce ne sont que des personnes malveillantes et au parler franc.

GOLD RUSH, ALASKA Parcourez le chemin de la frontière à une vitesse folle. Ce circuit est l'un des plus dangereux en raison des virages sans visibilité et des dénivellations progressives. Les sapins sont plantés très près de la route. Attention aux derricks, aux cerfs et aux caribous.

MAPLE RUN, VERMONT Rien de plus reposant qu'une course dans la campagne de la Nouvelle-Angleterre. Mais lorsque vous essayez de maîtriser votre bolide lancé à 240 km/h, le paysage ne compte guère. Maple Run, l'une des courses les plus rapides, se caractérise par des virages progressifs et des lignes droites, idéales pour une moto puissante et rapide.

LES MOTARDS

KAKANA Descendant du roi Khamayamaya, Son enfance fut imprégnée d'un mythe ancien. Il était traité comme un roi, mais la grande île n'était tout simplement pas assez grande pour lui. Le continent fit appel à lui pour courir sur le circuit le plus dangereux depuis les régates d'outriggers à l'époque de son arrière-arrière-grand-père. D'un esprit discipliné, il mit durant toute sa vie l'accent sur la victoire. Toutefois, c'est un joueur juste et complaisant et il s'arrêtera pour venir vous aider.

SLATER Sauvage de la tête aux pieds, ce gosse battit le record du monde de vitesse sur skateboard n'arborant qu'un rictus. Son moment de vérité vint tôt un matin lorsqu'il faisait du skateboard à côté d'un motard qui avait essayé de le renverser. Il le fit tomber de sa moto, monta dessus et fila en direction du coucher de soleil. Adieu le skate, vive la moto ! Les méthodes de Slater sont sans compromis. Ses connaissances locales et son sarcasme en font l'une des personnes les plus recherchées sur le tour.

MR. LAWSON Rencontrez l'homme des années 90. Belle femme. Superbe maison. Dettes énormes. Il est avocat d'assurance dans l'un des cabinets les plus prestigieux de Los Angeles et le week-end, il passe sa furie refoulée sur des coureurs qui ne se doutent de rien. Ne lui dites pas que c'est un jeune cadre. Ne l'appelez pas par son prénom. Ce dandy est sans pitié. Il ment et triche comme s'il n'y avait pas de lendemain et avec des mecs comme lui, il n'y en aura peut-être pas.

BIFF Son père lui fit cadeau d'une Diablo pour son baccalauréat. Biff traversait Harvard Square sans casque, juste pour narguer les gendarmes qui osaient l'arrêter. "A la recherche d'un petit boulot de secrétariat ?" lança-t-il en se moquant, alors qu'il déchira la contravention. Il sillonne maintenant le pays resquillant dans les épreuves de courses de moto, exhibant son visage moche et puisant dans ses fonds comme un chat laperait une écuelle sans fond. C'est un déchet des années 80 : il ne fait attention qu'à lui.

IKIRA Dans son Japon natal, il n'y a qu'un dieu : Elvis. Ikira l'adore tellement qu'il se met à ressembler au King. Durant son enfance, il sillonnait les rues animées de Tokyo à califourchon sur une moto 2 temps et était connu pour monter sur le trottoir lorsque la circulation était très dense, souriant pour s'excuser alors qu'il dérangeait les piétons et fonçait dans les étalages de fruits. Pris entre deux mondes, Ikira allie une vertu et un désir ardent de gagner. C'est un bon ami à avoir.

PUBLIC ENEMY NO. 1 Elle assista à son premier show punk à l'âge de cinq ans. A treize ans, elle se fit tatouer en noir de la taille aux pieds. A l'âge de 18 ans, elle s'était déjà fait percer à 143 endroits. Après avoir été expulsée du Royaume-Uni en raison d'un trafic d'armes avec l'Amérique Centrale et la création d'autocollants anarchistes à Tanger, cette Anglaise désagréable se donna toute entière à l'amour de sa vie : la violence. D'une nature glaciale, elle attaque brutalement toute personne ou chose qu'elle rencontre sur son chemin sans se préoccuper, pour le moins du monde, de son propre bien-être. ATTENTION !

WAR HAMMER Le cogneur le plus dur de San Francisco. Cette grande gueule de 2 mètres et pesant 110 kg dirige le groupe "heavy metal" Sock-n-Mouth dont les albums furent interdits dans le monde entier. Son spectacle sur scène est un Gomorrhe moderne et après une semaine passée à se maculer d'excréments d'éléphant et à se vautrer dans du fil barbelé, il se plaît à rouler à 300 km/h et à semer la pagaille. Cinglé de nature et déchaîné, il n'a dans sa vie pas de place pour le repos, même s'il a été vu un jour dans un transat pendant que ses gosses plaçait des aimants sur son front.

CHINO Née pour piloter un hélicoptère, cette tête brûlée ignob.e se tourna vers les motos de sport pour pouvoir participer à des courses. Motard le plus chevronné de tous, Chino fera tout pour vous si vous êtes son ami, mais il vous mènera la vie dure si vous le prenez à rebrousse-poil. On raconte que lorsqu'il partit de San Quentin, il s'empara d'une moto de la police en court-circuitant le système de démarrage et partit en trombe dans le désert. Une course poursuite avec une voiture s'ensuivit et lorsque la voiture de patrouille fit une embardée, Chino fit demi-tour en direction de l'épave et donna un coup de poing dans le pare-brise. Dans la fumee qui se dégageait du radiateur, il regarda le pol cier et murmura : "Je te reverrai en enfer."

JORG & SVEN Les frères jumeaux Godfretdsen. Après avoir perdu pour usage excessif du klaxon leur permis pour courses de motos sur cendrée, le sinistre duo regagna les Etats-Unis. Incapables de trouver des sponsors, ils se tournèrent vers les circuits illégaux où l'on ne fit pas attention à leur nationalité étrangère. Jorg a l'air assez sympa, mais c'est l'un des types les plus désagréables sur le circuit : dites-lui par exemple qu'il ressemble à Sven. Et Sven ne prétend même pas être beau. A l'instar de son frère, il passe la plus grande partie de sa vie à essayé de se distinguer des autres. Il ne semble jamais satisfait. Toute hostilité l'un pour l'autre mise à part, les deux sont liés par la méchanceté et ils font équipe pour s'attaquer à des adversaires plus faibles seulement dans le but d'exprimer leur haine l'un pour l'autre.

ROZ I RYDE Elevée dans les douces îles des Caraïbes, cette fille de la campagne apprit à faire de la moto pour survivre dans les rues de Trenchtown qui vivait au rythme des balles. Chef du groupe Liquid Angels, Ryde fut immortalisée dans le patois local pour son intrépidité et sa maîtrise de l'obeah, forme puissante de magie noire. Après s'être battue pour sortir du ghetto, Ryde travailla comme coursier à vélo à Manhattan. Mais elle éprouvait toujours cette soif de vitesse et de challenge et s'acheta une Shuriken, gonfla le moteur et partit pour la Californie. Sage et serviable, elle défend les opprimés qui s'en prennent au système.

FRANÇAIS

NATASHA Cette belle fille aux cheveux roux est la princesse sur le circuit et elle

a tout vu. Elle eut sa première moto à l'âge de trois ans. A quinze ans, elle gagnait régulièrement les courses junior qui avaient lieu dans la région, mais apres ces quelques années de vedettariat, ses fréquentations devinrent peu recommandables. Elle s'arrêta de courir et encouragea son petit copain qui excellait sur les circuits de Grand Prix. Après avoir été inculpée pour sabotage et mise de vies en danger (pour avoir soi-disant touché à la moto de l'adversaire de son mari avant une course), elle resta dans le secret, se montrant seulement pour user de sa force lors d'épreuves de motos. Elle est relaxe et généreuse, mais si vous vous en prenez à elle, vous vous en mordrez les doigts.

LES GENDARMES

MARSHALL Orphelin élevé à Los Angeles, Marshall est le flic le plus fort et le plus méchant que l'on puisse trouver. Il va sillonner les routes s'il sait qu'il peut arrêter un motard. Il ne parle que de son pistolet. On raconte qu'il est devenu gendarme pour pouvoir frapper son prêtre.

KELLY C'est un débutant passif qui ne recherche pas les affrontements et est d'une sincérité écœurante. Il alla à l'université pour devenir assistant social, mais son père l'obligea à devenir gendarme. Il parle avec une douceur exquise. Mais le plus fâcheux est qu'il fait tout son possible pour vous aider

ORTEGA Ce gendarme impassible fait juste son boulot et conduit chaque arrestation comme une affaire sans grande importance. Son approche simple fait de lui l'un des flics les plus tolérés dans le coin. Pas d'attitude, pas de vengeance et pas de problème

ROURKE Il fut sergent au Fort Dix pendant 18 années avant de devenir gendarme. Pointilleux à l'extrême, il a un jour dressé une contravention à quelqu'un qui avait regardé à gauche, à droite et à gauche dans une rue à sens unique. Si vous pensez que vous allez le rencontrer, assurez-vous que vos papiers sont en règle.

O'CONNOR Cette fille brute naquit d'un père inconnu. Elle habite dans une cabane en Alaska aux côtés de vingt et un chiens de traîneau et elle conduit sa moto trois heures par jour juste pour distribuer des contraventions aux touristes. Elle ne peut pas se faire à la vie du 20e siècle et elle ne s'en cache pas.

REMERCIEMENTS

Conception: Randy Breen & Dan Geisler

Programmation: Dan Geisler, Matthew Hubbard & Walt Stein

Réalisation artistique: Arthur Koch, Matthew Sarconi, Keith Bullen & Peggy Brennan

Producteur: Randy Breen

Assistant-producteur : Steve Murray

Directeur technique : Kevin McGrath

Effets sonores et musique : Rob Hubbard, Don Veca & Tony Berkeley

Gestion du produit : Frank Gibeau

Réalisation artistique du coffret: E.J. Sarraille Design Group

Développement de la documentation/des personnages: J. Poolos

Mise en page de la documentation : Peter Larsen

Circuit et tests : Steve Murray, Steve Matulac, Sheri Sarkis, Jeff Glazier, Steve Imes, Yun Shin & Robert Zalot

Outils : Rod Ang, David Walter & Walt Stein

Assurance qualité : Terrence Chin, Kevin Hogan, Ashley Richardson

© 1993, 2019 Electronic Arts Inc. Road Rash is a trademark of Electronic Arts Inc.

CONTENTS

SPIELBEGINN 34

DIE BEFEHLE 34

ZIEL DES SPIELES 35

HAUPTMENÜ 35

- AUS DEM MENÜ WÄHLEN 35
- DAS RENNEN BEGINNEN 35
- SELECT TRACK (WAHL DER RENNSTRECKE) 36
- BIKE SHOP (MOTORRADLADEN) 36
- GAME OPTIONS (SPIELOPTIONEN) 37

DAS RENNEN 39

- DAS ARMATURENBRETT 39
- KÄMPFEN 40
- NACH EINEM RENNEN 40
- PAUSE 41

THE BIKE SHOP (DER MOTORRADLADEN 41

TRACKS (RENNSTRECKEN) 43

DIE RASHER 43

DIE BULLEN 46

SPIELBEGINN

1. Schalten Sie den Hauptschalter Ihres Sega™Mega Drive™ AUS.
   Vermeiden Sie unter allen Umständen das Einlegen oder Herausnehmen von Spielkassetten, wenn der Strom eingeschaltet ist.
2. Vergewissern Sie sich, daß ein Steuergerät in der mit Control 1 beschrifteten Anschlußstelle der Mega Drive-Konsole eingesteckt ist.
3. Legen Sie die Spielkassette in den Schlitz des Mega Drive ein. Schieben Sie sie so ein, daß sie festsitzt.
4. Schalten Sie den Hauptschalter EIN.
   Das Electronic Arts®-Logo erscheint (wenn Sie es nicht sehen, beginnen Sie nochmals bei Punkt 1).
5. Drücken Sie START, um zu spielen.

DIE BEFEHLE

MOTORRADFAHREN

1. R-Block auf/ab/links/rechts zum Bewegen des Markierungsbalkens.
2. Zum Wählen drücken Sie eine beliebige Taste.

IM RENNEN

- Steuern: ..... **R-Block (LINKS/RECHTS)**
- Bremsen: ..... **A**
- Beschleunigen: ..... **B**
- Nitro-Schub: ..... **B (zweimal schnell hintereinander)**
  (Nur mit Nitro-Motorrädern)
- Dem Gegner einen Hieb versetzen oder ihn mit der Waffe treffen: ..... **C**
- Mit dem Handrücken schlagen: ..... **R-Block (AUF)—C**
- Den Gegner treten: ..... **R-Block (AB)—C**
- Die Kette vor dem Schlag hin- und her-schwingen: ..... **R-Block (AUF)—C**
  (wenn Sie die Kette haben)

- Mit dem Stock nach hinten schlagen: ..... **R-Block(AUF)—**
  (wenn Sie den Stock haben)
- Dem Gegner Stock oder Kette entreißen: ..... **C**
- Pause: ..... Drücken Sie jederzeit im Rennen die START-Taste zum Rad
- In eine andere Richtung laufen: ..... **D-Block (AUF/AB/LINKS/RECHTS)**
- Anhalten: ..... **A**

ZIEL DES SPIELES

Um in Road Rash zu gewinnen, brauchen Sie Geschicklichkeit, Klugheit und Mut. Dies ist ein Wettkampf, der schnelle Reflexe, strategische Umsicht und Risikobereitschaft verlangt.

Zum Sieg im Rennen müssen Sie fünf Fähigkeitsebenen absolvieren. Mit einem Shuriken 400 und $1000 beginnen Sie die erste Ebene, den "Squid Tank", wie sie von Rennveteranen genannt wird. Um auf die nächste Ebene zu gelangen, müssen Sie auf jeder Rennstrecke den dritten Platz oder besser belegen. Mit jeder Ebene kann in den Rennen mehr Geld gewonnen werden, sind die Bußen teurer, die Strecken länger, die Gegner sichtlich bösartiger und die Polizisten häufiger. Wenn Sie es trotzdem schaffen, zu der Elite zu gehören, die Ebene Fünf beendet, haben Sie den Rash-Meister-Status erreicht!

Etwas steht Ihnen jedoch stets im Weg. Wenn Sie nicht von einem Gegner verhauen oder vom Arm des Gesetzes erwischt werden, ist Ihnen der Zusammenstoß mit allen möglichen Objekten gewiß. Felsen, Autowracks, Wild und Kühe sind über die Strecke verstreut. Und nehmen Sie sich vor Kieshaufen, Sand und Ölpfützen in Acht! Sie sind das Verderben jedes Motorradfahrers. Wie auch die Autos! Erwarten Sie nur nicht, daß sie in ihrer Fahrbahn bleiben.

HAUPTMENÜ

Im Hauptmenü wählen Sie grundlegende Spieloptionen wie Spielerzahl, Rennstrecke und Motorrad. Wenn Sie einen Bildschirm verlassen, kehren Sie stets auf den Hauptmenubildschirm zurück.

AUS DEM MENÜ WÄHLEN

1. **R-Block AUF/AB/LINKS/RECHTS** zum Bewegen des Markierungsfeldes
2. Druck einer beliebigen Taste.

DAS RENNEN BEGINNEN

Wählen Sie diese Option, wenn Sie rennbereit sind. Sie begeben sich direkt auf die Startlinie. Bereiten Sie sich aufs Gasgeben vor!

Hinweis: Sobald Sie Road Rash II gestartet haben, können Sie das Rennen unverzüglich mit den Standardeinstellungen beginnen. Wählen Sie einfach im Hauptmenü START RACE (das Rennen beginnen). (Dies bringt Sie auf die Rennstrecke Gold Rush mit dem Shuriken 400 auf Ebene 1.)

Select Track (Wahl der Rennstrecke)

Mit dieser Option wählen Sie Ihre Rennstrecke. Sie erhalten eine kurze Beschreibung jeder Strecke, einschließlich ihrer Länge.

Wählen Sie diese Option, direkt bevor Sie das Rennen beginnen.

Wahl einer Rennstrecke:

1) **R-Block AUF/AB/LINKS/RECHTS ZUM** Bewegen des Markierungsfeldes auf die gewunschte Rennstrecke.
2) Zur Wahl einer Rennstrecke drücken Sie eine beliebige Taste. Das Markierungsfeld bewegt sich auf EXIT (beenden).
3) Drücken Sie eine beliebige Taste.

Das Hauptmenü wird eingeblendet.

BIKE SHOP (MOTORRADLADEN)

Im Motorradladen rüsten Sie sich für das Rennen Ihres Lebens aus. Wählen Sie aus drei Klassen: Ultra Lights (Superleicht), Nitros (Nitros) und Super Bikes (Superräder). Und halten Sie Ihr Bargeld für eine Anzahlung bereit!

Wahl eines Motorrads:

1) **R-Block AUF/AB/LINKS/RECHTS** zum Bewegen des Markierungsfeldes auf die gewunschte Motorradklasse. Drücken Sie eine beliebige Taste.
2) **R-Block AUF/AB/LINKS/RECHTS** zum Bewegen des Markierungsfeldes auf das Motorrad, das Sie kaufen wollen. Drücken Sie eine beliebige Taste zum Kauf des Rades.

Das Markierungsfeld bewegt sich automatisch auf EXIT (beenden).

- Drücken Sie eine beliebige Taste, um zum Menu Bike Shop zurückzukehren.
- Drücken Sie eine beliebige Taste, um zum Hauptmenü zurückzukehren.

Game Options (Spieloptionen)

Hier konfigurieren Sie Optionen wie Spieleranzahl, Name der (des) Spieler(s) und Musik.

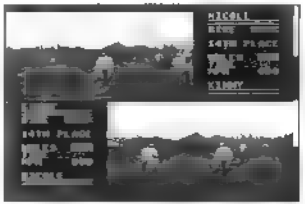
- Wahl einer Option: **R-Block AUF/AB/LINKS/RECHTS** zum Bewegen des Markierungsfeldes auf die gewunschte Option. Drücken Sie eine beliebige Taste.

Set Player Mode (Einstellung der Spielerzahl)

Wählen Sie aus 1 Spieler, 2 Spieler mit geteiltem Bildschirm und 2 Spieler abwechslungsweise.

Solo: (allein): Sie treten allein gegen die wilde Horde an.

Take Turns: (abwechslungsweise): Jeder Spieler bestreitet abwechslungsweise ein Rennen. Beide benutzen Steuerblock 1.



Split Screen: (geteilter Bildschirm): Treten Sie gegen einen Freund und die wilde Horde gleichzeitig an!

Spieler A ist in der oberen Bildschirmhälfte, Spieler B in der unteren sichtbar. Spieler A verwendet Steuerblock 1 und Spieler B Steuerblock 2.

Mano a Mano: Sie sind mit Ihrem Gegner allein. Keine anderen Verrückten verstellen Ihnen den Weg oder versuchen, Sie vom Rad zu schlagen. Die echte Herausforderung. Spieler A verwendet Steuerblock 1 und Spieler B Steuerblock 2.

Wenn Sie vom Spielerzahlmenu *Mano a Mano* wählen, müssen Sie entscheiden, auf welcher Ebene der Wettkampf stattfinden soll. Dann muß jeder Spieler eine Waffe auswahlen. Kein Geld kann gewonnen oder verloren werden. Das Rennen ist reine Ehrensache, und das Spiel ist beendet, wenn das Rad eines Spielers in Brüche geht, er verhaftet wird oder das Ziel erreicht.

Set Music (Einstellung der Musik)

MUSIC ON (Musik ein) ist die Standardeinstellung. Wenn Sie jedoch nur das Drohnen der Maschinen und das Zerreißgeräusch des Leders hören wollen, wählen Sie MUSIC OFF (Musik aus).

Set Names (Namen eingeben)

Identifizieren Sie sich!

Zum Eingeben Ihres Namens:

1) **R-Block AUF/AB**, bis der erste Buchstabe Ihres Namens erscheint.

2) **R-Block RECHTS**, so daß das blinkende gelbe Markierungsfeld auf dem zweiten Buchstaben ist, und geben Sie den nächsten Buchstaben Ihres Namens ein.

Wenn Sie Ihren Namen vollständig eingegeben haben, drücken Sie eine beliebige Taste.

Set Passwords (Paßwörter eingeben)

Mit dieser Option können Sie genau dorthin zurückkehren, wo Sie aufgehört haben.

Wenn Sie den Wettkampf wiederaufnehmen, sind Sie auf derselben Ebene mit demselben Motorrad und demselben Geldbetrag wie bei der letzten Unterbrechung.

Etwas dürfen Sie allerdings nicht vergessen: Ihr Paßwort! Schreiben Sie es auf und bewahren Sie es an einem sicheren Ort auf.

Ins Spiel zurückkehren:

1) **R-Block AUF/AB**, bis der erste Buchstabe Ihres Paßworts erscheint.

2) **R-Block RECHTS**, so daß das blinkende gelbe Licht auf dem zweiten Buchstaben liegt, und geben Sie den nächsten Buchstaben Ihres Paßworts ein.

Wenn Sie Ihr Paßwort vollständig eingegeben haben, drücken Sie eine beliebige Taste.

Copy Passwords (Paßwörter kopieren)

Beim Spiel für zwei Spieler ist es sicher, daß der eine besser abschneidet als der andere. Mit dieser Option können Sie die Punktzahl des besseren Spielers über die des weniger guten kopieren. Mit anderen Worten, wenn Spieler A nach fünf Rennen zur nächsten Ebene aufsteigt und Spieler B nicht, kann Spieler B das Paßwort von Spieler A kopieren und mit Spieler A zur nächsten Ebene aufsteigen. Durch das Kopieren des Paßworts erhält er dasselbe Motorrad und gleichviel Geld wie Spieler A.

Kopieren eines Paßworts (im Beispiel von Spieler A zu Spieler B):

1) **R-Block AUF/AB/LINKS/RECHTS** zum Bewegen des Markierungsfeldes auf COPY PASSWORDS. Drücken Sie eine beliebige Taste.

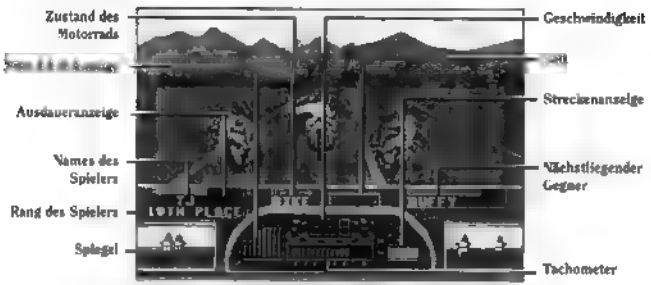
2) **R-Block** auf COPY PASSWORD A TO B (Kopieren des Paßworts von A zu B). Drücken Sie eine beliebige Taste.

Das Paßwort wird automatisch kopiert, und der Spieloptionenbildschirm wird eingeblendet.

Drücken Sie eine beliebige Taste, um zum Hauptmenü zurückzukehren.

HINWEIS: Für den Modus mit geteiltem Bildschirm: wenn sich ein Spieler in fünf Rennstrecken qualifiziert hat, oder wenn sich beide Spieler zusammen in fünf Rennstrecken qualifiziert haben, nimmt jeder sein Motorrad und seine Geldmenge auf die nächste Ebene mit.

DAS RENNEN



Das Armaturenbrett

Auf dem Armaturenbrett finden Sie nützliche Meßgeräte.

Ausdaueranzeige

Auf dieser Anzeige können Sie während des ganzen Rennens Ihre Kondition ablesen. Wenn Sie von Ihren Gegnern verdroschen worden sind, wechselt die Ausdaueranzeige von grün zu rot.

Auf der rechten Bildschirmseite finden Sie die Ausdaueranzeige Ihres nächstliegenden Gegners.

Zustand des Motorrads

Diese Anzeige funktioniert auf dieselbe Weise wie die Ausdaueranzeige. Wird Ihr Motorrad zu häufig angeschlagen, kann es völlig auseinanderfallen.

Zeit

Dies ist die offizielle Schweizer Rennzeituhr. Auch dieses Instrument mißt Ihre Leistung auf der Rennstrecke.

Geschwindigkeitsanzeige

Auf der digitalen Geschwindigkeitsanzeige können Sie Ihre gegenwärtige Geschwindigkeit in Meilen pro Stunde ablesen.

Tachometer

Zeigt die Radumdrehungen pro Minute (RPM) Ihrer Maschine an.

Diese Anzeige erscheint nur in den Modi *Solo* und *Take Turns*.

Streckenanzeige

Dieses Meßgerät zeigt an, wieviele Meilen Sie im Rennen zurückgelegt haben. Sie können es benutzen, um festzustellen, wieweit Sie von der Ziellinie entfernt sind. Vergessen Sie also nicht die Länge der Rennstrecke, auf der Sie sich befinden (für jede Rennstrecke auf dem Bildschirm zur Auswahl der Rennstrecke ersichtlich).

RÜCKSPIEGEL
Diese Dinger zeigen, was direkt hinter Ihnen vorgeht. Sie sind speziell direkt nach einem Sturz nützlich. Sie können sie dazu verwenden, andere Fahrzeuge zu sehen, ehe Sie die Straße überqueren. Und wenn Sie dann auf dem Rad sitzen, kann ein Schuß im richtigen Moment einen Gegner am Überholen hindern, wenn Sie gerade dabei sind, Ihre Geschwindigkeit zu erhöhen.

NITRO LED-ANZEIGE
(Nur Nitro) Sitzen Sie auf einem Nitro-Rad? Diese LED-Anzeige zeigt, wieviele Nitro-Schübe Sie noch zur Verfügung haben. Jedes rote Licht steht für einen noch nicht verwendeten Nitro-Schub. Wenn Sie einen Schub verwenden, erlischt eines der Lichter. Wenn alle Lichter erloschen sind, haben Sie keine Nitros mehr. (Zur Verwendung eines Nitros drücken sie zweimal schnell hintereinander die Taste **B**.)

WETTKAMPFANZEIGE
(Erscheint bei Mano a Mano & dem geteilten Bildschirm) Diese grünen Linien, die sich zwischen der oberen und der unteren Bildschirmhälfte befinden, zeigen die Entfernung jedes Spielers von seinem Gegner und von der Ziellinie. Zum Rad zurücklaufen.

Früher oder später ist Ihnen ein Sturz gewiß! Und es ist unwahrscheinlich, daß Sie nach dem ganzen Davonschlittern und Zusammenstoßen in Greifnähe Ihres Motorrads zu liegen kommen. Sie laufen automatisch auf Ihr Rad zu. Wenn Sie jedoch um eine Kakteen- oder Felsgruppe herumlaufen wollen, betätigen Sie einfach den **R-Block AUF/AB/LINKS/RECHTS**. Und wenn Sie zum Ausweichen vor sich nähendem Verkehr eine Pause einschalten wollen, drücken Sie die Taste **A**.

KÄMPFEN

Sie können Ihren Gegnern unbegrenzt Fausthiebe, Schläge mit dem Handrücken und Tritte verpassen. Und wenn Sie sich geschickt genug anstellen, um einem Gegner einen Stock oder eine Kette zu entreißen, können Sie ernsthaften Schaden anrichten. Halten sie sich nicht mit Zielen auf; sie greifen stets automatisch den nächstliegenden Gegner an.

- Fausthieb: Drücken Sie **C**.
- Schlag mit dem Handrücken: **R-Block AUF** und drücken Sie **C**.
- Fußtritt: **R-Block AB** und drücken Sie **C**, dann lassen Sie **C** los.
- Einem Gegner einen Stock oder eine Kette entreißen: Drücken Sie **C**, wie wenn Sie ihm einen Fausthieb versetzen wollten.

NACH EINEM RENNEN

Egal ob Sie gewonnen oder verloren haben, Ihr Rad in Brüche ging oder Sie verhaftet wurden, wenn Sie ein Rennen beenden, sehen Sie eine kurze Animationssequenz und eine Mitteilung von einem Bullen oder einem Gegner. (Um diese zu überspringen, drücken Sie eine beliebige Taste.) Dann kehren Sie ins Hauptmenü zurück, wo Sie

ein neues Motorrad erwerben, eine Rennstrecke wählen, die Spieloptionen ändern oder das Rennen direkt auf derselben Ebene oder mit demselben Rad wie vorher beginnen können.

Wenn Sie gerade eine Ebene beendet haben, sehen Sie, bevor Sie ins Hauptmenü zurückkehren, eine kurze Animationssequenz.

GEWINNEN
Der Sieg bedeutet alles! Hier heißt er, daß Sie Geld für ein schnelleres Motorrad gewinnen. Seien Sie aber beim Kaufen nicht zu hastig. Es ist ratsam, etwas für Bußen und Reparaturen beiseitezulegen.

VERLIEREN
Sie können auf drei Arten verlieren: Ihr Rad kann in Brüche gehen; Sie können von der Polizei verhaftet werden; oder Ihr Rang kann zu niedrig sein. Wenn Ihr Rad in Bruche geht, mussen Sie die Reparaturkosten bezahlen. Wenn die Bullen Sie einlochen, mussen Sie eine Buße bezahlen. Wenn Sie einen niedrigen Rang erreichen, haben Sie einfach Benzin verbraucht.

Wenn Ihnen das Geld ausgeht, wird Ihnen das Rad weggenommen und zum Trost erhalten Sie einen Shuriken 400 und $1000. Damit kehren Sie auf die erste Ebene zurück.

EIN SPIEL SPEICHERN
Sie können ein Spiel auf der Ebene, auf der Sie es unterbrochen haben, mit demselben Motorrad und derselben Geldmenge wiederaufnehmen. Schreiben Sie einfach das Paßwort (oder die Paßwörter) auf dem Spieloptionen-Bildschirm auf, und wenn Sie das Spiel wiederaufnehmen wollen, folgen Sie den Anleitungen zum Eingeben von Paßwörtern unter "Spieloptionen".

PAUSE

Wenn Sie eine Pause einlegen wollen, drücken Sie jederzeit im Rennen **START**.

THE BIKE SHOP DER MOTORRADLADEN

Das Motorrad, auf dem Sie die Rennen von Ebene 5 gewinnen, ist nicht dasselbe wie das, auf dem Sie die das Rennfahren erlernen. Jeder Rennfahrer braucht ein Motorrad mit Eigenschaften, die seinen Fähigkeiten entsprechen. Am besten beginnen Sie auf einem leichten Rad mit schnell reagierender Steuerung. Später wählen Sie vielleicht ein Rad mit stärkerem Motor, und was Sie gelernt haben, wird Ihnen helfen, diesen Motor richtig einzusetzen (sowie das schwerere Rad und die langsamere Reaktion beim Steuern, die er mit sich bringt).

Im Bike Shop finden Sie ein Rad für jeden Geschmack. Er enthält eine vollständige Auswahl an ultraleichten Rädern und einen Showroom voller Superräder. Sogar mit Nitros betriebene Exoten-Räder kann man hier finden. Sorry, leider sind Testfahrten vor dem Kauf nicht erlaubt! Doch diese kurzen

DEUTSCH

Beschreibungen sollten Ihnen beim Treffen Ihrer Wahl behilflich sein. Denken Sie daran, kein Kauf ist abgeschlossen, bevor ein Rad den Laden verlassen hat. Schauen Sie sich also so viele an, wie Sie möchten.

ULTRA LIGHTS (ULTRALEICHTE RÄDER)

Shuriken 400: Dieses Rad für Anfänger ist zweckmäßig, doch sein Motor ist nicht sehr stark.

Panda 50: Da dieses Rad über einen mittelstarken Motor und wenig Gewicht verfügt, kann es problemlos schnell gefahren werden.

Panda 900: Ein guter Kompromiß zwischen Motorenstärke und Gewicht und daher ein tolles Sportmotorrad.

Shuriken TT 250: Dieses unter der Hand gehandelte Rad mit Zweitaktmotor ist ein ultrale chtes Rennrad. Dank seiner extremen Leichtigkeit und Schne ligkeit kann es doppelt so große Räder weit hinter sich lassen.

Banzai 7.11. Dieses maßangefertigte Rad verfugt über einen 1100cc-Motor in einem einfachen 750-Fahrgestell.

SUPER BIKE (SUPERRÄDER)

Panda 600: Der Panda ist stark für einen 600er-Motor, doch fehlt ihm ein gutes Fahrgestell. Das Rad kann ruckend und schwer kontrollierbar sein.

Banzai 600: Dank seinem ausgezeichneten Fahrgestell kann dieses Rad in den Kurven seine Geschwindigkeit halten, doch es beschleunigt nur langsam.

Banzai 750: Sein niedriger Preis und seine ausgewogene Leistung auf allen Ebenen machen dieses Rad zum häufigsten Sportmotorrad.

Shuriken 1000: Dieses Rad hat einen starken Motor und ist schwer. Denken Sie daran, wenn Sie mit Höchstgeschwindigkeit in eine Kurve rasen.

Diablo 1000: Die Wahl der machtgierigen Elite. Schneller und teurer denn je. Und es ist ROT!

NITRO (NITRORÄDER)

Panda 600 N: Distickstoffmonoxydschuhe verleihen diesem Rad 105PS. Seien Sie vorsichtig in den Kurven.

Banzai 750 N: Mit Nitros können Sie die Pferdestärke dieses Rades für kurze Zeitspannen auf 135PS erhöhen.

Shuriken 1000 N: Ungeheuer stark. Wenn Sie in der falschen Kurve Gas geben, wird dieses Rad gefährlich.

Banzai 7.11 N: Die Kombination von Nitros und einem ultraleichten Rad machen es zum Lieblingsrad der besten Nicht-Professionellen.

Diablo 1000 N: Damit Sie ausprobieren können, ob es ein schnelleres Rad gibt als den Standard-Diabolo, mussen Sie zehn Tausender hinblättern. Und auch dieser Diabolo ist ROT!

TRACKS (RENNSTRECKEN)

MOLOKAI EXPRESS, HAWAII Benannt nach den tuckischen Strömungen bei Diamond Head. Brutale Haarnadelkurven und radikale Höhenunterschiede machen dies zu einer der schwierigsten Rennstrecken. In den Haarnadelkurven konnte Ihnen ein schnelles, leichtes Rad zugute kommen.

HOODOO'S REVENGE, ARIZONA (HODOOS RACHE) Nehmen Sie sich vor den geisterhaften Felsgruppen, die schweigend an der Straßenseite stehen, in Acht. Die Gesänge der Geister könnten Sie von der Straße locken, und wenn Sie ihnen entgehen, könnten Sie vom Öl und den Trümmern auf die Straße gelockt werden. Fahren Sie nicht in den Sand und weichen Sie den verlassenen Autos in der Straße aus.

SMOKIN' MOUNTAIN, TENNESSEE (DER RAUCHENDE BERG) Durch die neblige Bergkette von Tennessee. Auf dieser kurvenreichen Strecke finden sich genugend weite Windungen und steile Steigungen, daß es sogar einem Radrennfahrer übel wird. Wild und Kühe bleiben starr in der Mitte der Straße stehen, wenn sie das Dröhnen Ihres Motors vernehmen. Auch die Einheimischen in ihren Autos rühren sich nicht vom Fleck. Und die Bullen, na, die sind ganz einfach so brutal wie nur möglich.

GOLD RUSH, ALASKA (GOLDRAUSCH) Rasen Sie mit unnatürlicher Geschwindigkeit über den unwegsamen Grenzpfad. Wegen ihrer blinden Kurven und unregelmäßigen Steigungen ist diese Strecke eine der anspruchsvolleren. Die Pinien stehen gefährlich nahe an der Straße. Nehmen Sie sich vor Ölbohrtürmen, Maultieren und Karibus in Acht.

MAPLE RUN, VERMONT (AHORNSTRECKE) Nichts schöner als ein entspannendes Fährtchen durch die Landschaft von Neuengland. Doch wenn Sie versuchen, bei einer Geschwindigkeit von 150mph die Staßenhaftung aufrechtzuerhalten, haben Sie kaum Zeit, die Landschaft zu bewundern. Maple Run ist eine der schnellsten Rennstrecken und zeichnet sich durch weite Kurven und lange gerade Strecken aus - ideal für ein großes, schnelles Rad.

DIE RASHER

KAKANA Als Nachkomme von König Khamayamaya war er in seiner Kindheit von alten Mythen umgeben. Er wurde wie ein König behandelt, doch die große Insel war ihm einfach nicht groß genug. Er wurde aufs Festland gerufen, um an den gefährlichsten Rennen seit den Auslegerboot-Regatten in der Zeit seines Urgroßvaters teilzunehmen. Seine ganze hochdisziplinierte Existenz ist auf den Sieg ausgerichtet. Trotzdem ist er ein fairer und gelassener Spieler, und er gibt sich alle Mühe, Ihnen zu helfen.

SLATER Dieser Mann ist von Kopf bis Fuß ein wilder Kerl. Er stellte einen Weltrekord

im Rollbrettfahren auf und trug nichts auf sich außer einem verkrampften Grinsen. Seine Erleuchtung kam eines Morgens, als der auf dem Rollbrett neben einem Motorradrenn-fahrer herfuhr, der gerade versucht hatte, ihn von der Straße zu stoßen. Er riß ihn vom Sattel, sprang auf und sauste in den Sonnenuntergang davon. Auf Wiedersehen. Rollbrett, hallo, Motorradhimmel. Die Methoden von Slater sind kompromißlos. Sein Reichtum an Ortskenntnis und Sarkasmus machen ihm zu einer der begehrtesten Kontaktpersonen auf der Tour

MR. LAWSON Lernen Sie den Mann der neunziger Jahre kennen.

Schöne Frau. Schönes Haus. Riesiger Schuldenberg. Er ist Versicherungsanwalt in einem der besten Anwaltsbüros von LA, und am Wochenende läßt er seine aufgestaute Wut an arglosen Rennfahrern aus. Bezeichnen Sie ihn ja nicht als Yuppie. Sprechen Sie ihn nie mit seinem Vornamen an. Dieser Typ kennt kein Mitleid. Er lügt und betrügt als gäbe es kein Morgen und mit Leuten wie ihm gibt's vielleicht auch keines.

BIFF Sein Daddy hat ihm aufs Abitur einen Diabolo geschenkt. Biff raste ohne

Helm im Harvard Square herum, nur um sich über die einheimischen Bullen, die es wagten, ihn anzuhalten, lustig zu machen. "Ihr seid wohl auf einen Burojob scharf," hänselte er, während er den Strafzettel zerriß. Nun reist er durchs Land und nimmt uneingeladen an Road Rash-Anlässen teil, zeigt gerne sein Zahnpastareklamelächeln und leckt an seinem Treuhandvermögen wie eine fette Katze aus einer bodenlosen Milchschale. Dieser Kerl ist ein Abfallprodukt der achziger Jahre. er schert sich um niemanden außer sich selbst.

IKIRA In seinem Geburtsland Japan gibt es nur einen Gott. Elvis.

Ikira ist so fanatisch in ihn vernarrt, daß er mit den Jahren begonnen hat, dem King ähnlich zu sehen. Er ist in den mit Menschen über füllten Straßen von Tokyo mit Zweitaktmotoren aufgewachsen. Dort war er dafür bekannt, bei starkem Verkehr auf den Gehsteigen zu fahren und entschuldigend zu lächeln, wenn er Fußgänger und Fruchtestände umwarf. Ikira ist zwischen zwei Welten gefangen. In ihm sind echte Tugend und das brennende Verlangen, zu siegen, vereint. Eine seltene Kombination und daher ein Mann, dessen Freundschaft zu gewinnen es sich lohnt

PUBLIC ENEMY NO. 1 Sie sah ihre erste Punk Show mit fünf Jahren. Mit

dreizehn war sie von der Taille abwärts schwarz tätowiert. Als sie achtzehn wurde, hatte sie sich schon 143 Löcher stechen lassen. Und nachdem sie aus dem Vereinigten Königreich ausgewiesen wurde und sich als Waffenhandlerin in Mittelamerika, dann als Zeichnerin von anarchistischen Pufferaufklebern in Tangiers versucht hatte, verschrieb sich diese fiese Britin der Liebe ihres Lebens: der Gewalt. Sie ist kälter als eine Schublade im Leichenschauhaus und greift auf brutalste Weise alles und jeden an, die ihr im Weg stehen. Dabei schert sie sich keinen Deut um ihr eigenes Wohlergehen. SEHEN SIE SICH VOR!

WAR HAMMER Dieser eins achtundneunzig große und fast 93 kg schwere

Schläger aus San Francisco ist der Begründer der Metal Band Sock-n-Mouth, deren Alben weltweit verboten sind. Seine Bühnenshow ist ein modernes Gomorrah; und nachdem er eine Woche lang Kugelfische geschluckt, sich mit Elephantenmist eingerieben und sich in Stacheldraht gerollt hat, tut er nichts lieber, als bei einer Geschwindigkeit von 180 mph Unheil anzurichten. Er ist ein lebensbesessener Gesundheitsfanatiker und mit seiner stark beeindruckenden und außer Kontrolle geratenen Persönlichkeit hat er keine Zeit für Ruhe und Frieden, obschon er einmal beim untätigen Sitzen in einem Liegestuhl gesehen wurde, während seine Kinder Kuhlschrankmagnete an seiner Stirn anbrachten

CHINO Dieser stinkende, ruchlose Herumtreiber ist zum Fahren

der schnellsten Motorräder geboren. Er wählte Motorräder, um an Road Rash-Wettkämpfen teilnehmen zu können. Er ist schon am längsten auf der Strecke und wird alles für Sie tun, wenn Sie mit ihm Freundschaft schließen; doch er wird ihr Leben verkürzen, wenn Sie ihm in den falschen Hals geraten. Es wird gemunkelt, daß er bei seinem Ausbruch aus San Quentin ein Polizeimotorrad ohne Zündschlüssel in Gang brachte und in die Wüste absauste. Er wurde von einem Polizeiwagen verfolgt, und als dieser über die Straße hinausraste, fuhr Chino zum umgestürzten Fahrzeug zurück und schlug mit der Faust die Windschutzscheibe ein. Durch den von der Heizung aufsteigenden Dampfnebel blickte er in die leblosen Augen des Polizisten und flüsterte: "Auf Wiedersehen in der Hölle, Bruder."

JORG & SVEN Die Godfretdsen-Zwillinge. Nachdem ihm wegen dauernden

Gejammers die Lizenz für die Aschenbahn entzogen wurde, verlagerte das unheimliche Duo sein Operationszentrum in die Staaten. Da sie keine Sponsoren finden konnten, verdingten sie sich auf illegalen Rennstrecken, wo man bereit war, über ihren Ausländerstatus hinwegzusehen. Jorg macht einen netten Eindruck, doch er ist einer der boshaftesten Kerle auf der Strecke. Sie brauchen ihm nur zu sagen, daß er Sven ähnlich sieht. Und Sven versucht nicht einmal, Nettigkeit vorzutäuschen. Wie sein Bruder verbrachte er die meiste Zeit seines Lebens mit dem Versuch, sich auszuzeichnen, und er scheint einfach nie zufrieden zu sein. Trotz ihrer gegenseitigen Feindseligkeit verbindet die Beiden ihre Gemeinheit, und sie verbünden sich gegen schwächere Gegner, sei es auch nur, um ihrem Haß gegeneinander Ausdruck zu verleihen.

ROZ I RYDE Dieses Bauernmädchen wurde in der milden

Inselluft der Karibik aufgezogen. Im Kugelhagel von Trenchtown lernte sie, was es heißt, ums Leben zu radeln. Als Anführerin der Straßenbande Liquid Angels wurde Ryde im örtlichen Dialekt für ihre Furchtlosigkeit und das Beherrschen von Obeah, einer starken Form von schwarzer Magie, gerühmt. Nachdem sie sich

aus dem Ghetto herausgekämpft hatte, arbeitete Ryde als Fahrradbotin in Manhatten. Da sie sich nichts sehnlicher wünschte als Geschwindigkeit und Aufregung, kaufte sie einen alten Shuriken, frisierte ihn und machte sich nach Kalifornien auf. Sie ist klug und hilfsbereit und unterstützt alle Unterprivilegierten, die sich gegen das System auflehnen.

NATASHA Diese rothaarige Schönheit ist die Kronprinzessin der Rennstrecke. Und nichts kann sie mehr überraschen. Mit drei hatte sie ihr erstes Motorrad. Mit fünfzehn war sie regelmäßige Siegerin in den lokalen Juniorenrennen, doch nach einigen Jahren im Rampenlicht geriet sie in schlechte Gesellschaft. Sie nahm nicht mehr an Rennen teil und unterstützte ihren Freund, einen vielversprechenden Grand Prix-Fahrer. Nachdem sie wegen Sabotage und rücksichtsloser Gefährdung von Menschenleben (sie soll sich angeblich vor einem Rennen am Motorrad des Gegners ihres Mannes zu schaffen gemacht haben) angeklagt wurde, ging sie in den Untergrund und tauchte nur noch auf, um bei Road Rash-Anlässen Köpfe einzuschlagen. Sie ist cool und großzügig, doch wenn Sie sich gegen sie wenden, müssen Sie sich auf etwas gefaßt machen.

DIE BULLEN

MARSHALL Marshall ist ein Waisenkind aus Los Angeles und der gemeinste, härteste Bulle von allen. Er ist jederzeit bereit, sich auf die Jagd zu begeben, wenn er weiß, daß ihm die Ergreifung eines Rashers winkt. Sein einziges Gesprächsthema ist sein Revolver. Es wird gemunkelt, daß er Polizist wurde, um den Priester seines Dorfes zu verhaften.

KELLY Ein passiver, nicht konfrontationsfreudiger Rekrut, der so ehrlich ist, daß es einem übel wird. Er besuchte die Universität, um Sozialarbeiter zu werden, doch sein Vater zwang ihn, zur Polizei zu gehen. Sein zahnloses Gelaber kann nur von einem Schlappschwanz stammen. Er tut alles, was in seinen Kräften steht, um Ihnen dabei zu helfen, Ihr Leben in Ordnung zu bringen - und ist dabei unausstehlich.

ORTEGA Dieser phantasielose Hüter des Gesetzes tut nur seine Pflicht und behandelt jede Verhaftung wie den Abschluß eines kleinen Geschäfts. Seine emotionslose Einstellung zu seiner Arbeit macht ihn zu einem der erträglichsten Bullen. Keine Meinung, keine Rachegefühle, keine Probleme.

ROURKE "Opa" war achtzehn Jahre lang ein Sergeant in Fort Dix, bevor er zu den Bullen ging. Seine Pedanterie geht so weit, daß er einst einem Mann einen Strafzettel verpaßte, als dieser in einer Einbahnstraße den Kopf nach links, dann nach rechts und nochmals nach links drehte. Ehe Sie diesem Typen begegnen, sorgen Sie besser dafür, daß ihre Papiere in Ordnung sind.

O'CONNOR Dieses unverzagte Mädel ist ein uneheliches Kind. Sie lebt mit einundzwanzig Schlittenhunden in einer Hütte in Alaska und fährt drei Stunden mit dem Motorrad zur Arbeit, nur damit sie Touristen einige Strafzettel verpassen kann. Sie kommt nicht mit dem Leben im zwanzigsten Jahrhundert zurecht, und sie macht kein Hehl daraus.

CREDITS

Design: Randy Breen & Dan Geisler

Programmierung: Dan Geisler, Matthew Hubbard & Walt Stein

Künstlerische Gestaltung: Arthur Koch, Matthew Sarconi, Keith Bullen & Peggy Brennan

Produktion: Randy Breen

Co-Produktion: Steve Murray

Technische Leitung: Kevin McGrath

Musik und Ton: Rob Hubbard, Don Veca & Tony Berkeley

Produktmanagement: Frank Gibeau

Verpackungsdesign: E.J. Sarraille Design Group

Dokumentation/Erfindung der Personen: J. Poolos

Dokumentationslayout: Peter Larsen

Track Layout & Produkttests: Steve Murray, Steve Matulac, Sheri Sarkis, Jeff Glazier, Steve Imes, Yun Shin & Robert Zalot

Hilfsmittel: Rod Ang, David Walter & Walt Stein

Qualitätsgarantie: Terrence Chin, Kevin Hogan, Ashley Richardson

DEUTSCH

© 1993, 2019 Electronic Arts Inc. Road Rash is a trademark of Electronic Arts Inc.

SVENSK

INNEHÅLL

STARTA SPELET 50

KOMMANDOSAMMANDRAG 50

SPELETS MÅL 51

HUVUDMENYN 51

- ATT VÄLJA ALTERNATIV FRÅN MENYN 51
- ATT STARTA LOPPET 51
- ATT VÄLJA BANA 52
- CYKELAFFÄR 52
- SPELALTERNATIV 53

RACERLOPP 55

- INSTRUMENTBRÄDAN 55
- ATT SPRINGA TILLBAKA TILL MOTORCYKELN 56
- SLAGSMÅL 56
- EFTER ETT ROAD RASH-LOPP 56
- SPELPAUS 57

CYKELAFFÄR 57

BANORNA 58

RASHERS 59

SNUTARNA 62

STARTA SPELET

1. Slå av din Sega™ Mega Drive™ (Strömbrytaren i läge OFF.)

   Du ska aldrig sätta i eller ta ur en spelkassett när strömmen är påslagen.

2. Kontrollera att spelkontrollen är kopplad till anslutningen märkt 1.
3. Stoppa in spelkassetten i kassettfacket på Mega Drive. Tryck till så att kassetten sitter ordentligt på plats.
4. Slå på strömmen. (Strömbrytaren i läge ON.) Electronic Arts logotyp visas (ser du inte den börjar du om från steg 1).
5. Tryck på **START** när du vill börja spela.

KOMMANDOSAMMANDRAG

SÅ HÄR ÅKER DU

1. Tryck **UPP/NED/HÖGER/VÄNSTER** på **D-kontrollen** när du vill flytta markeringen.
2. Du väljer genom att trycka på valfri knapp.

UNDER LOPPET

- Att styra: ..... Tryck **HÖGER/VÄNSTER** på **D-kontrollen**
- Att bromsa: ..... **A**
- Att accelerera: ..... **B**
- Att ge nitromonoxidstötar: ..... **B** (tryck snabbt ned två ggr) (endast för nitromonoxid-motorcyklar)
- Att knocka eller slå motståndaren med vapen: ..... **C**
- Att slå med handryggen: ..... Tryck upp på **D-kontrollen**—**C**
- Att sparka motståndaren: ..... Tryck ned på **D-kontrollen**—**C**
- Att svänga runt kedjan före du smäller till: ..... Tryck upp på **D-kontrollen** —**C** (med kedja)

- Backhand-slag med klubba: ..... Tryck **UPP** på **D-kontrollen** —(med klubba).
- Att roffa åt sig motståndarens klubba eller kedja: ..... **C**
- Spelpaus: ..... Tryck på **START** närhelst under ett racerlopp

SÅ HÄR SPRINGER DU TILLBAKA TILL DIN MOTORCYKEL

- Att byta riktning: ..... Tryck **UPP/NED/HÖGER/VÄNSTER** på **D-kontrollen**
- Att stanna: ..... **A**

SPELETS MÅL

Vill du vinna i Road Rash måste du utnyttja dina färdigheter, vara modig och spänstig. Detta spel kräver att tävlaren har snabba reflexer, tänker strategiskt och är villig att ta risker.

Det finns fem färdighetsnivåer som du måste gå igenom om du vill vinna loppet. Du startar på nivå 1 (som veteranerna kallar "Squid Tank") med en Shuriken 400 och $1000. Du går vidare till nästa nivå om du på varje bana har placerat dig bland de tre bästa. Ju högre nivå, desto mera pengar, högre böter, längre banor, otäckare motståndare och mera poliser finns det. Trots detta kan du bli en av dem som hör till eliten, som har klarat sig till nivå fem och som utnämnts till Rashmaster!

Men allting kan ju inte gå som smort! Om du inte har blivit mörbultad av en motståndare eller om polisen har haffat dig kolliderar du säkert med olika slags hinder som står och skräpar på vägarna bl.a stenar, skrotbilar, kor och rådjur. Se upp för grusvägar, sand och oljeutsläpp! De är cyklisternas nemesis. Det samma gäller bilar! Du skall inte tro att de håller sig till sina filer.

HUVUDMENYN

I huvudmenyn kan du välja mellan alternativ så som spelarinställning, bana och motorcykel. När du lämnar en skärm kommer du alltid tillbaka till huvudmenyn.

SÅ HÄR VÄLJER DU ALTERNATIV FRÅN MENYN

1. Tryck **UPP/NED/HÖGER/VÄNSTER** på **D-kontrollen** när du vill flytta markeringen.
2. Tryck på valfri knapp.

STARTA LOPPET

Väl, detta alternativ när du är redo för loppet. Du kommer direkt till startlinjen. Var redo att trycka ned gaspedalen!

Obs: Har du startat Road Rash II kan du genast börja tävla i spelets standardinställningar. Välj bara START RACE (STARTA LOPPET) från huvudmenyn. (På nivå 1 tävlar du med en Shuriken 400 på Guldrushbanan.)

Select Track (Att välja bana)

Med hjälp av detta alternativ kan du välja bana. Här beskrivs banorna kort och du får upplysningar om deras längd.

Välj detta alternativ strax innan du börjar tävla.

Så här väljer du bana:

1) Tryck **UPP/NED/HÖGER/VÄNSTER** på **D-KONTROLLEN** när du vill flytta markeringen till önskad bana.
2) Tryck på valfri knapp när du vill välja bana. EXIT (AVGÅ) markeras.
3) Tryck på valfri knapp.

Huvudmenyn visas.

Bike Shop (Cykelaffär)

I cykelaffären hittar du de bästa cyklarna. Välj bland de följande tre klasserna Ultra Lights (ultralätta), Nitros (Nitromonoxid-motorcyklar) och Super Bikes (supermotorcyklar). Förbered dig på att punga ut en hel del pengar på dessa!

Så här väljer du motorcykel:

1) Tryck **UPP/NED/HÖGER/VÄNSTER** på **D-kontrollen** när du vill flytta markeringen till önskad klass för motorcyklar och tryck sedan på valfri knapp.
2) Tryck **UPP/NED/HÖGER/VÄNSTER** på **D-kontrollen** när du vill flytta markeringen till den motorcykel som du vill köpa och tryck på valfri knapp när du vill utföra köpet.

EXIT (AVGÅ) markeras automatiskt.

- Tryck på valfri knapp när du vill återgå till cykelaffärsmenyn.
- Att komma tillbaka till huvudmenyn. Tryck på valfri knapp.

Game Options (Spelalternativ)

Här ställer du in hur många deltagare tävlar, deltagarnas/deltagarens namn och musik.

- Väl, så här: Tryck **UPP/NED/HÖGER/VÄNSTER** på **D-kontrollen** när du vill flytta markeringen till önskad inställning och tryck sedan på valfri knapp.

Set Player Mode (Att mata in antalet deltagare)

Välj bland 1 Player (1 deltagare), 2 Player Split Screen (spelskärm för två deltagare) och 2 Players Alternating (2 deltagare turas om).

Solo: (Solo:) Endast du och Iigan.

Take Turns: (Turvis.) Alla deltagare tävlar ensamma och en i gången. Bägge deltagare använder spelkontroll 1.

Split Screen: (Tudelad skärm) Tävla mot en vän och resten av ligan!

Deltagare A tävlar på den övre delen av skärmen deltagare B på den lägre. Deltagare A använder spelkontroll 1 och deltagare B spelkontroll 2.

Mano a Mano: (Öga-mot-öga:) Nu kan du hämnas fritt. Inga andra galenskaper hindrar dig eller kastar dig ned från cykeln. Den allra obehagligaste tävlingen. Deltagare A använder spelkontroll 1 och deltagare B använder spelkontroll 2.

När du väljer *Mano a Mano* (öga-mot-öga) från banmenyn måste du välja tävlingsnivå. Därefter väljer alla deltagare vapen, men de förlorar eller vinner inga pengar. Här tävlar man endast om äran och tävlingen avslutas när en deltagare förstör banan, motorcykeln kvaddas eller loppet avslutas.

Set Music (Att ställa in musiken)

Standardinställningen är med MUSIC ON (musiken på). Vill du endast höra motorernas buller och ljudet från läder som nöts mot marken stänger du av musiken (musiken av) MUSIC OFF.

Set Names (Att ställa in namn)

Ge namn åt dig själv!

Så här matar du in ditt namn:

1) Tryck **UPP/NED** på **D-kontrollen** tills den första bokstaven i ditt namn syns.
2) Tryck **HÖGER** på **D-kontrollen** när du vill flytta den gula, blinkande markeringen till nästa bokstav. Mata in den andra bokstaven.

När du har matat in hela ditt namn trycker du på valfri knapp.

Set Passwords (Mata in lösenord)

Med detta alternativ kommer du tillbaka till det stället där du var senast. När du fortsätter tävla kommer du tillbaka till samma nivå och samma motorcykel och har samma kontosaldo som förra gången.

Men du måste komma ihåg någting: d v s ditt lösenord! Skriv upp det och bevara det på ett säkert ställe.

Så här återvänder du till spelet:

1) Tryck **UPP/NED** på **D-kontrollen** tills den första bokstaven i ditt lösenord v sas.
2) Tryck **HÖGER** på **D-kontrollen** så att den blinkande gula markeringen kommer till den andra bokstaven och mata sedan in nästa bokstav.

När du har matat in hela lösenordet trycker du på valfri knapp.

Copy Passwords (Att kopiera lösenord)

När två deltagare tävlar, så händer det ofta att den ena av dem är bättre. Med hjälp av detta alternativ kan du genom att kopiera ge den bättre deltagarens poäng till den svagare deltagaren d v s om deltagare A har klarat fem nivåer och gått vidare till nästa nivå medan deltagare B ännu är kvar på en lägre nivå kan deltagare B kopiera deltagare As lösenord och flytta upp till följande nivå tillsammans med deltagare A. När han/hon kopierar lösenordet får han/hon en motorcykel av samma klass samt lika mycket pengar som deltagare A.

Så här kopierar du lösenordet (t ex från deltagare A till deltagare B):

1) Tryck **UPP/NED/HÖGER/VÄNSTER** på **D-kontrollen** när du vill flytta markeringen till COPY PASSWORDS (KOPIERA LÖSENORD) och tryck sedan på valfri knapp.
2) Tryck **UPP** på **D-kontrollen** när du vill (kopiera lösenordet A till B) COPY PASSWORD A TO B. Tryck sedan på valfri knapp.

Lösenordet kopieras automatiskt och spelalternativskärmen visas.

Tryck på valfri knapp för att komma tillbaka till huvudmenyn.

OBS: På en tudelad skärm tar alla deltagare sina motorcyklar och penningbuntar med sig till nästa nivå, vare sig en deltagare har klarat av fem banor eller båda deltagarna har klarat av dem tillsammans.

RACERLOPP

Instrumentbrädan

På instrumentbrädan finns viktiga mätare:

Uthållighetsmätaren

Denna mätare visar din fysiska kondition under hela tävlingen. Har motståndar na klubbat till dig, rör sig uthållighetsmätaren från grönt till rött.

Till höger på skärmen finns din närmaste motståndares uthållighetsmätare.

Motorcykelns skick

Denna mätare fungerar på samma sätt som uthållighetsmätaren. Kvaddas hojen för ofta finns det kanske snart inget kvar av den.

Tid

Detta är den officiella racerklockan som är inställd enligt schweizisk tid. Ytterligare ett instrument som används för att mäta din överlägsenhet på banan.

Hastighetsmätare

Den digitala hastighetsmätaren visar den aktuella hastigheten i mil per timme (mph).

Varvräknare

Denna mätare visar hur många varv motorn gör per minut (RPM).

Mätaren finns endast i inställningarna *Solo* och *Turvis*.

Trippmätare

Denna mätare visar hur många mil du har färdats under denna täv. ing. Med hjälp av denna mätare kan du beräkna avståndet till mållinjen. Försök komma ihåg hur lång banan är (visades på skärmen Välj bana).

BACKSPEGLAR

Dessa prylar visar vem och vad som följer efter dig. De är speciellt bra just efter oljeutsläpp. Med hjälp av dessa kan du följa den mötande trafiken innan du korsar vägen. Du kan också förhindra att motståndarna passerar dig när du ökar farten genom att snabbt ta en titt i spegeln när du kör.

NITROMONOXID-LJUSDIODMÄTARE

(endast Nitromonoxidcyklar) Åker du med en Nitromonoxid-motorcykel? Denna ljusdiodmätare visar hur många nitromonoxidstötar du har kvar. Det röda ljuset betecknar oanvända nitromonoxidstötar. När du använt en nitromonoxidstöt släcks ljuset. När alla lampor släcks är nitromonoxidet slut. (Du får mera gasstötar genom att snabbt trycka på **B** två gånger och hålla knappen nedtryckt.)

TÄVLINGSMÄTARE

(På öga-mot-öga & tudelad skärm). Finns i mitten på skärmen. De gröna linjerna visar avståndet mellan deltagarna och motståndaren samt hur långt deltagaren är från mållinjen.

ATT SPRINGA TILLBAKA TILL MOTORCYKELN

Förr eller senare kommer du att välta! Och efter allt slirande och kolliderande landar du inte nödvändigtvis inom räckhåll för motorcykeln. Du rusar automatiskt direkt till din cykel. Men vill du springa runt en kaktus eller stenrös trycker du **UPP/NED/HÖGER/VÄNSTER** på **D-kontrollen**. Vill du stanna för att undvika den mötande trafiken trycker du på **A**.

SLAGSMÅL

Du kan knocka, slå till eller sparka motståndarna hela tiden. Lyckas du roffa åt dig en klubba eller knycka en kedja från en annan cyklist kan du åstadkomma stor skada. Bry dig inte om att sikta rätt, du attackerar alltid den motståndare som är närmast dig.

- Att knocka: Tryck på **C**.
- Att slå med handryggen: Tryck upp på **D-KONTROLLEN** och tryck på **C**.
- Att sparka: Tryck ned på **D-KONTROLLEN** och **C**. Slapp sedan **C**.

Tryck på **C** på samma sätt som för knocken.

EFTER ROAD RASH-LOPPET

Vare sig du vinner, förlorar, kvaddar eller haffas ser du en kort animation och ett meddelande från en polis eller motståndare när du avslutar loppet. (Genom att trycka på valfri knapp hoppar du över dessa.) Därefter återvänder du till huvudmenyn, där du kan välja en ny cykel och bana, byta spelalternativ eller starta spelet på samma nivå och med samma cykel som förr.

Har du just avslutat en nivå ser du en kort animation innan du kommer till huvudmenyn.

SEGERN

Att segra betyder allting! Här betyder det också pengar som du kan placera på en snabbare hoj. Men förhasta dig inte i ditt köp. Det lönar sig att lägga undan lite pengar för böter och reparationer.

FÖRLUSTEN

Du kan förlora på tre sätt: motorcykeln kvaddas, du haffas av polisen eller du kvalificerar dig helt enkelt inte. Kvaddar du måste du betala för reparationer. Haffas du av polisen måste du betala böter. Kvalificerar du dig dåligt ödar du bara tid.

Om pengarna tar slut utmäts din hoj och du får istället en Shuriken 400 samt $1000 till tröst. Du går tillbaka till den första nivån.

ATT SPARA ETT SPEL

Du kan gå tillbaka till samma nivå, samma cykel och samma penningsumma i det spelet som du spelade förr. Kopiera bara lösenordet/lösenorden som visas på spelskärmen och när du är startklar följer du instruktionerna för att ställa in ett lösenord i "spelalternativ".

SPELPAUS

Måste du göra en paus i spelet trycker du på **START** närhelst under ett Road Rash-lopp.

THE BIKE SHOP (CYKELAFFÄREN)

Motorcykeln som du lärde dig att åka med är inte samma cykel som du använder på nivå 5. Som cyklister har alla spelare olika behov under olika utvecklingsskeden. Det bästa är att börja med en lätt motorcykel som är lättmanövrerad. Senare vill du kanske ha en kraftfullare motorcykel som du kan hantera bättre, eftersom du har mera träning i att att hantera tyngre, svårmanövrerade cyklar.

Cykelaffären har en hoj för alla cyklister. Här finns ett stort utbud av ultralätta motorcyklar och i utställningssalen finns supercyklarna. Vi har också exotiska motorcyklar som fungerar med nitromonoxid så "nitromonoxid-motorcyklar". Men du kan inte åka på dem om du inte har betalat för dem! Dessa korta beskrivningar hjälper dig kanske att bestämma vilken cykel som passar bäst för dig. Kom ihåg att ingenting är klart innan du leder hojen ut ur affären så se till att titta på så många motorcyklar som möjligt.

ULTRA LIGHTS (ULTRALÄTTA)

Shuriken 400: Nybörjarhojen fungerar bra men är mindre kraftfull

Panda 500: Det är lätt att köra denna lätta, medelkraftiga motorcykel snabbt.

Panda 900: Denna cykel är välbalanserad när det gäller kraft och vikt och är därför en verkligt bra sportcykel

Shuriken TT 250: Denna olagliga, tvåtakts racermotorcykel är försedd med ljus. Oerhört lätt och snabb som den är kan den slå dubbelt så stora cyklar

Banzai 7.11: Denna specialbyggda motorcykel har en motor på 1100cc i ett demonterat chassis, som egentligen är avsedd för en motor på 750cc.

SUPER BIKE (SUPERMOTORCYKLAR)

Panda 600: Pandan har en motor på 600cc, men ett dåligt chassi. Hojen rycker till ibland och är svårmanövrerad

Banzai 600: Med det utmärkta chassit kan denna motorcykel behålla farten i kurvorna. Cykeln accelererar långsamt

Banzai 750: Denna billiga, mångsidiga och säkra hoj är den vanligaste sportmotorcykeln på vägarna.

Shuriken 1000: Denna motorcykel är både kraftig och tung. Kom ihåg detta när du tar kurvorna med topphastighet.

Diablo 1000: Den kraftalskande elitens favorit. Snabbare och dyrare. Den är dessutom RÖD!

NITRO (NITROMONOXID-MOTORCYKLAR)

Panda 600 N: Nitromonoxidstötarna förser denna motorcykel med 105HP. Var försiktig i kurvor.

Banzai 750 N: Nitromonoxid höjer hästkrafterna i denna motorcykel till 135HP

Shuriken 1000 N: Enorm kraft. Gasar du för mycket i ett hörn kan följderna vara ödesdigra.

Banzai 7.11 N: Nitromonoxid har tillsatts till de ultralätta motorcyklarna och resultatet blev amatörernas favorithoj

Diablo 1000 N: Du får punga ut $10 000 för att få reda på om den vanliga Diablon kan köra snabbare. Den tillverkas annu i ROTT!

TRACKS (BANOR)

MOLOKAI EXPRESS, HAWAII Får sitt namn efter de farliga strömmarna vid Diamond Head. Med sina grova hårnålskurvor och stora lutningsförändringar är denna en av de svåraste banorna. För att kunna ta de snäva hårnålskurvorna behöver du en snabb, lätt hoj.

HOODOO'S REVENGE, ARIZONA Se upp för spöklika klippor som reser sig längs med vägen. Andarnas sång lockar dig bort från vägen, medan oljeutsläpp och skräp lockar dig till vägen d v s så att du slirar och faller. Kör inte på sanden och se upp för övergivna bilar på vägen.

SMOKIN' MOUNTAIN, TENNESSEE Genom dimman vid bergskedjan i Tennessee. Denna kurviga bana har så långa kurvor och branta sluttningar att man blir yr i huvudet. Hjortar och kor står orubbliga mitt på gatan när de hör vrålet från hojen. Byborna i sina bilar vajer inte heller. Och snuttarna är de vanliga, elaka figurerna.

GULDRUSH, ALASKA Åk längs med den ojämna järnvägsbanan med onaturlig hastighet. P g a kurvor med skymd sikt och kullar är denna bana en av de svåraste. Tallarna står alldeles för nära vägen. Se upp för oljekranar, mulåsnor och karibuer

MAPLE RUN, VERMONT Ingenting kan överträffa denna avslappnande resa genom landsbygden i New England. Om du endast vill uppnå en hastighet på 150 mph, så spelar landskapet inte så stor roll. Maple Run är en av de snabbaste banorna och kännetecknas av långa kurvor och rakor, vilket är ideal för en stor, snabb motorcykel

RASHERS

KAKANA King Khamayamayas avkomling. Hans barndom färgas av en gammal legend. Man behandlade honom som kunglig, men Big Island var för liten för honom. Han kallades till fastlandet för att delta i det hittills farligaste loppet sedan utriggarregattan under farfarsfarfars tid. Han är en mycket sansad person och koncentrerar sig helt på segern. Trots det är han en rättvis och hygglig tävlare och hjälper gärna på ett överdrivet sätt

SLATER En vild man från topp till tå. Med ett brett flin på ansiktet satte han världsrekordet i skateboard-tävlingar. Sanningens ögonblick inträffade tidigt en morgon när han skrann bredvid en cyklist som försökte köra honom i diket. Slater slungade cyklisten ur sätet, grenslade själv motorcykeln och vrålade iväg under solnedgången. Ajöss skateboard, nu nalkas hjulfordonens paradis. Slater är rätt så radikal och hans kunskaper om omnejden och sarkastiska beteende gör att han är en av de mest eftertraktade personerna på banan

MR. LAWSON Mot nittiotalets man. Bedårande hustru. Vackert hem. Enorma skulder. Jurist vid ett av de mest ansedda försäkringsbolagen i Los Angeles. Han ger uttryck åt den iska som han hållit till baka genom att bege sig på oväntade weekend-lopp. Tala för guds skull inte om för honom att han är en yuppie och tillkalla honom inte med hans förnamn. Denna grabb skonar inte en enda människa. Han ljuger och fuskar ständigt.

BIFF Farsan köpte en Diablo åt Biffen när han avslutade sina studier. Biffen körde runt Harvard Square utan hjälm bara för att reta lokalpolisen som vågade stanna honom. -Strävar du efter ett kontorsjobb?" hånskrattade han medan han rev sönder böterlappen. Nu färdas han på landsbygden, deltar i Road Rash-lopp, finar brett och äter upp sina sparpengar. Denna grabb är en 80-tals produkt och tar bara hänsyn till sig själv.

IKIRA I Ikiras hemland, Japan, finns det bara en gud: Elvis. Ikira dyrkar honom så att han själv under årens lopp har börjat påminna om Kungen. Han har vant sig vid tvåtaktsmotorer i Tokyo där det myllrar av folk och att köra på trottoarerna när trafiken blev för tung. Med ett ursäktande leende på läpparna glider han vidare på trottoarerna där han åker genom fruktstånd och kör ihop med fotgängare. Eftersom han befinner sig mellan två världar har Ikira både sällsynt goda förmågor och en brinnande iver att vinna. En verkligt god vän.

PUBLIC ENEMY NO. 1 Som femåring var hon på sitt livs första punkkonsert. Som trettonåring åt hon tatuera sig svart från midjan till fötterna. Som adertonåring hade hon 143 hål. Efter att hon hade landsförvisats från Storbritannien, sålde hon vapen i Centralamerika, ritade anarkistiska klistermärken för stötfångare i Tanger och sedan beslöt hon sig att ägna sig åt sitt livs älsklingssysselsättning: våld. Kallhjärtat attackerar hon våldsamt den/det som står i vägen utan att tänka på sitt eget väl.befinnande. SE UPP!

WAR HAMMER San Franciscos tuffaste bov är två meter lång, väger över 100 kg och är ledarfiguren i Heavy Metalgruppen Sock-n-Mouth, vars album förbjöds i hela världen. Hans scenuppförande påminner om nutidens Gomorra. Krigshjälten gillar att åka omkring med en hastighet av 180 mph och vålla skada när han har svalt piggsvinsfiskar, smetat elefantdynga på sig själv och rullat i taggtråd under en veckas tid. Denna hurtigkurre har inte tid för avslappning för hans tidsschema är fullspäckat. En gång sågs han dock sittande sysslolös i trädgårdsstolen medan hans barn arrangerade kylskåpsmagneter på hans panna.

CHINO Denna vresiga, motbjudande mördare började använda sportmotorcyklar så att han kunde tävla i Road Rash-tävlingar även om han var född till att styra en helikopter. Han är den mest erfarna cyklisten i hela hopen och gör vad som helst om du blir vän med honom, men om du är ovän med honom kan ditt liv bli ett helvete. Enligt en legend har han illegalt monterat en poliscyke, efter

att han rymt från San Quentin och vrålade ut i öknen. Han förföljdes av en polisbil och biljakten avslutades när polisbilen spårade ur och Chino cirklade tillbaka till skrotet och stack handen igenom vindrutan. Genom ångan från elementet såg han rakt in i polisens blanka ögon och viskade: -Broder, vi träffas i helvetet.

JORG & SVEN Tvillingarna Godfretdsen förlorade sitt motocrosskort när de vrålåkte sina hojar, och började tävla i nationella tävlingar. När de inte hittade sponsorer började de tävla på illegala banor medan deras uppehållstillstånd undersöktes. Jorg verkar nog trevlig, men han är en av de tuffaste killarna på banan. Sven försöker inte ens vara snäll. Precis som brodern har han försökt utmärka sig under största delen av sitt liv, men han verkar är aldrig vara nöjd. Förutom att de är fientligt installda mot varandra är de lika när det gäller elakhet och de ansluter sig till svagare motståndare för att uttrycka sitt hat mot varandra.

ROZ I RYDE Roz i Ryde är uppfostrad på en karibisk ö, där de milda vindarna drar fram. Denna lantlolla provsmakade på motorcykelåkning för första gången i Trenchtown, där skottsalvor viner förbi. Som ledare för ligan Liquid Angels, hade hon många smeknamn på hydialekten, eftersom hon var en orädd flicka i barnlekar och "obism", ett slags svart magi. När hon hade kämpat sin väg genom gettot, arbetade hon som cykelbud på Manhattan. Hon är en farldåre som längtar efter spänning och därför köpte hon förstås en gammal Shur ken, trimmade den och begav sig till Kalifornien. Hon är både fiffig och hjälpsam och hjälper de svagare som vill vara med om samma äventyr.

NATASHA Den rödhåriga kronprinsessan på alla banor har varit med om allting. Hon fick sin första cykel när hon var tre år gammal. Som femtonåring vann hon alltid bytävlingarna, men endast efter några år i rampljuset kom hon i dåligt sällskap. Hon gav upp racerloppen och stödde sin pojkvän, som var ett underbarn inom Grand Prix. Hon fick böter för sabotage och för att hänsynslöst ha utsatt människoliv för fara (det påstås också att hon före ett opp demonterade en motorcykel som hörde till hennes mans motståndare) och gick därefter under jorden. Hon visade sig endast vid Road Rash-tävlingar då hon besegrade medtävlare. Hon är lugn och givmild, men om du vänder dig mot henne får du verkligen lida.

SNUTARNA

MARSHALL Marshall var föräldralös och växte upp i Los Angeles. Han är den gemenaste och tuffaste snuten Han beger sig helt säkert ut på spaningstur om han vet att han kan haffa en Rasher. Det enda han talar om är hans gevär. Det sägs att han blev polis så att han kunde arrestera en präst.

KELLY En passiv, försiktig, gravallvarlig snut Han började studera till socialarbetare, men hans pappa tvingade honom att bli polis. Han talar som en baby d v s mycket otydligt. Det som är mest enerverande är att han försöker sitt bästa för att bygga upp ditt liv.

ORTEGA En kille som sköter sitt jobb. Denna ärliga lagskipare uträttar sitt jobb som om det vore ett affärsavtal. Hans allvarliga inställning t ll jobbet gör att han är en av de mest toleranta poliserna. Inga åsikter, hämndbegär eller problem.

ROURKE "Gramps" tillbringade aderton år som sergeant i Fort Dix innan han blev polis. Pedant som han är gav han en gång böter åt en kille som tittade åt vänster-höger-vänster på en enkelriktad gata. Om du stöter ihop med honom är det bäst att ha alla papper i ordn.ng.

O'CONNOR Denna yrhätta skapades på fel sida av sängen. Hon bor i en stuga i Alaska tillsammans med sina tjugo eskimåhundar och åker motorcykel tre timmar för att komma till jobbet där hon kan ge böter åt turister. Hon klarar inte av det hektiska livet på nittonhundratalet och försöker inte heller skyla det

PRODUCENTER

Formgivning: Randy Breen & Dan Geisler

Programmering: Dan Geisler, Matthew Hubbard & Walt Stein

Illustrationer: Arthur Koch, Matthew Sarconi, Keith Bullen & Peggy Brennan

Producent: Randy Breen

Associerande producent: Steve Murray

Teknisk chef Kevin McGrath

Musik och ljud: Rob Hubbard, Don Veca & Tony Berkeley

Produktchef: Frank Gibeau

Omslagsformgivning: E.J. Sarraille Design Group

Dokumentation/figurutveckling: J Poolos

Dokumentationslayout: Peter Larsen

Banlayout & speltest. Steve Murray, Steve Matulac. Sheri Sarkis, Jeff Glazier, Steve Imes, Yun Shin & Robert Zalot

Verktyg: Rod Ang. David Walter & Walt Stein

Kvalitetskontroll: Terrence Chin, Kevin Hogan, Ashley Richardson

Översättning: ALPHA CRC LTD, Cambridge

SVENSK

© 1993, 2019 Electronic Arts Inc. Road Rash is a trademark of Electronic Arts Inc.

ITALIANO

INDICE

AVVIO DEL GIOCO 66

COMANDI PRINCIPALI . 66

SCOPO DEL GIOCO 67

MENU PRINCIPALE 67

- SELEZIONE DELLE OPZIONI DEL MENU 67
- INIZIO DELLA CORSA 68
- SELEZIONE DELLA PISTA 68
- CONCESSIONARIO DI MOTO 68
- OPZIONI DI GIOCO 69

CORSE 71

- IL PANNELLO DELLA STRUMENTAZIONE 71
- RECUPERO DELLA MOTO 72
- ZUFFE 72
- DOPO LA CORSA 72
- INTERRUZIONE DELLA CORSA 73

IL CONCESSIONARIO DI MOTO 73

LE PISTE 75

I RASHER 75

I POLIZIOTTI 78

AVVIO DEL GIOCO

1 Spegnete l'vostro Sega™ Mega Drive™ OFF
Non inserite o rimuovete mai la cartuccia del gioco quando l'interruttore è acceso.

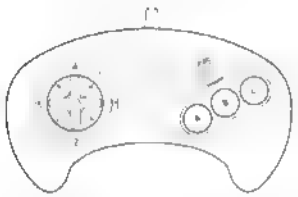
2 Assicuratevi che il controllore sia inserito nella porta etichettata Control 1 sulla console Mega Drive.

3 Inserite la cartuccia del gioco nella fessura della console Premete con decisione per bloccare la cartuccia sul posto.

4 Accendete l'interruttore ON.
Apparirà il logo di Electronic Arts® (in caso non comparisse, riprendete dal punto 1).

5 Premete **START** per giocare.

COMANDI PRINCIPALI



PER GUIDARE

1. Muovete **Tastierino Direzionale** in **SU/GIU/SINISTRA/DESTRA** per spostare la parte evidenziata.
2. Premete un pulsante per selezionare.

DURANTE LA CORSA

- per sterzare ..... muovete il **Tastierino Direzionale (SINISTRA/DESTRA)**
- per frenare ..... premete **A**
- per accelerare ..... premete **B**
- per inserire il sistema ad iniezione: ..... premete **B** (due volte velocemente) (solo per le moto con il sistema a iniezione)
- per dare un pugno all'avversario o colpire l'avversario con un'arma: ..... premete **C**
- per dare uno schiaffo: ..... muovete il **Tastierino Direzionale (SU)**—premete **C**
- per dare un calcio all'avversario ..... muovete il **Tastierino Direzionale (GIU)**— premete **C**

- per far ruotare la catena in continuazione prima di colpire. ..... muovete il **Tastierino Direzionale (SU)**— premete **C** (se avete la catena)
- per colpire con il bastone: ..... muovete il **Tastierino Direzionale (SU)** — (se avete il bastone)
- per afferrare il bastone o la catena dall'avversario: ..... premete **C**
- per interrompere la corsa ..... Premete **START** in qualsiasi momento durante la corsa

RECUPERO DELLA MOTO

- per cambiare direzione ..... muovete il **Tastierino Direzionale (SU/GIU/SINISTRA/DESTRA)**
- per abbandonare la corsa: ..... premete **A**

SCOPO DEL GIOCO

Per vincere a Road Rash, dovete impegnarvi al massimo, anima e corpo. E' una competizione che richiede riflessi pronti e strategia, insieme ad una buona dose di passione per il rischio.

Dovrete superare cinque livelli di abilità per vincere la corsa. Iniziate al primo livello, chiamato il "Serbatoio de' calamari" questo è il nome che gli hanno affibbiato i centauri della strada, con un Shuriken 400 e $1000. Per passare al livello successivo, dovete almeno arrivare al terzo posto ad ogni corsa. Ad ogni livello successivo, le corse fanno vincere più soldi, ma le multe sono più care, i percorsi sono più lunghi, gli avversari sono di conseguenza più cattivi e i poliziotti arrivano in massa. Detto questo, se riuscirete a far parte dei pochi che completa il quinto livello, avrete ottenuto il titolo di Maestro della gara'.

Ma c'è sempre *qualcosa* che non va. Se non venite attaccati dagli avversari o se venite acciuffati dai poliziotti, incontrerete sicuramente qualsiasi tipo di ostacoli. Massi, rottami di macchine, cervi e mucchi, tutti intralceranno la strada. E fate attenzione a: ghiaia, alla sabbia e alle macchie d'olio' Sono la dannazione dei motociclisti. Ma attenzione anche alle macchine' Non pensate che rimangano nella loro corsia.

MENU PRINCIPALE

Il Menu principale è lo schermo su cui appaiono le principali opzioni di gioco, come Modalità del giocatore, Pista e Moto. Quando uscite da uno schermo, ritornate sempre allo schermo del Menu principale.

SELEZIONE DELLE OPZIONI DEL MENU

1 muovete il **Tastierino Direzionale** in **SU/GIU/SINISTRA/DESTRA** per spostare la parte evidenziata.

2. Premere un pulsante

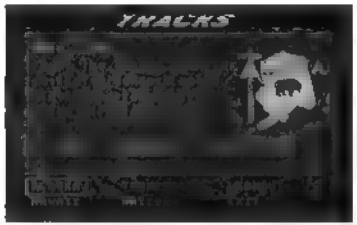
ITALIANO

INIZIO DELLA CORSA

Selezionate questa opzione quando siete pronti per iniziare la corsa. Raggiungerete immediatamente la linea di partenza. E preparatevi a dare gas!

ATTENZIONE: Se avete appena installato Road Rash II, potrete iniziare la corsa immediatamente con il dispositivo di default del gioco. Selezionate l'opzione START RACE (INIZIO CORSA) dal Menu principale. (Correrete sulla pista Gold Rush sul un Shurikan 400 al livello 1.)

SELEZIONE DELLA PISTA



Con questa opzione potete scegliere il percorso. Vi verrà fornita una breve descrizione di ogni pista, compresa la lunghezza

Selezionate l'opzione appena prima di iniziare la corsa.

Per selezionare la pista:

1) muovete il **Tastierino Direzionale** in **SU/GIU/SINISTRA/DESTRA** per evidenziare la pista che desiderate
2) Premete un pulsante per selezionare la pista desiderata. EXIT (USCITA) verrà poi evidenziato.
3) Premete un pulsante.

Apparirà il Menu principale.

CONCESSIONARIO DI MOTO

Al concessionario di moto potrete trovare la moto dei vostri sogni. Sceglietela fra questi tre tipi: Ultra Leggere, A iniezione e Moto super. Ma preparatevi a spendere un po' di soldi.

Per selezionare la moto:

1) muovete il **Tastierino Direzionale** in **SU/GIU/SINISTRA/DESTRA** per evidenziare il tipo di moto desiderata e premete un pulsante.

2) muovete il **Tastierino Direzionale** in **SU/GIU/SINISTRA/DESTRA** per evidenziare la moto che desiderate acquistare e premete un pulsante per comprare la moto.

EXIT verrà automaticamente evidenziato.

- Premete un pulsante per ritornare al Menu del Concessionario di moto
- Per ritornare al Menu principale premete un pulsante.

OPZIONI DI GIOCO

Qui potrete scegliere le opzioni, come numero di giocatori, nome del giocatore/i e musica.

- Per selezionare un'opzione: muovete il **Tastierino Direzionale** in **SU/GIU/SINISTRA/DESTRA** per evidenziare l'opzione che desiderate e poi premete un pulsante

IMPOSTAZIONE DELLA MODALITÀ DEL GIOCATORE

Potete scegliere fra le seguenti opzioni: 1 giocatore 1 Player, schermo diviso per 2 giocatori 2 Players Split Screen e 2 giocatori che si alternano 2Players Alternating.

Solo da soli: siete solo voi e il gruppo.

Take Turns a turni: Ogni giocatore gareggia da solo, uno alla volta. Entrambi usano il sistema di controllo 1

Split screen Schermo diviso . Gareggiate contro un amico e contro il gruppo!

Il giocatore A corre nello schermo superiore, il giocatore B in quello inferiore. Il giocatore A usa il sistema di controllo 1 e il giocatore B il sistema di controllo 2

Mano a Mano: Siete solo voi e la vostra dannazione. Non ci sono altri matti che cercano di farvi cadere o di tagliarvi la strada. La terribile sfida finale. Il giocatore A usa il sistema di controllo 1 e il giocatore B il sistema di controllo 2.

Quando selezionate l'opzione *Mano a Mano* dal menu delle modalità del giocatore, dovete scegliere il livello a cui desiderate correre. Ogni giocatore dovrà poi scegliere un'arma. Non si vince né si perde nulla. Si gareggia solo per la gloria e il gioco termina quando un giocatore viene distrutto, viene colpito o arriva alla fine dalla gara.

IMPOSTAZIONE DELLA MUSICA

Musica attivata è una modalità di default. Ma se desiderate sentire solo il rombo dei motori ed il rumore dei giubbotti che vengono ridotti in brandelli, selezionate Musica disattivata.

ITALIANO

IMPOSTAZIONE DEI NOMI
Fornite il vostro nome'

Per inserire il vostro nome.

1) muovete il **Tastierino Direzionale** in **SU/GIU** finché non apparirà la prima lettera del vostro nome
2) muovete il **Tastierino Direzionale A DESTRA**, la luce lampeggiante gialla si sposterà sulla seconda lettera, inserite la lettera successiva del vostro nome.

   Dopo aver inserito il vostro nome completo, premete un pulsante.

REGISTRAZIONE DELLE PAROLE D'ORDINE
Con questa opzione potrete ritornare al punto in cui vi trovavate. Quando riprenderete la corsa, vi troverete allo stesso livello, con la stessa moto e avrete sempre la stessa somma di denaro di quando siete usciti.

Dovete però ricordare una cosa: la parola d'ordine' Scrivetevela e tenetela in un posto sicuro.

Per ritornare al gioco:

1) muovete il **Tastierino Direzionale** in **SU/GIU** finché non appare il primo carattere della parola d'ordine.
2) muovete il **Tastierino Direzionale a DESTRA**, la luce lampeggiante gialla si sposterà sul secondo carattere inserite il secondo carattere della parola d'ordine.

Dopo aver inserito tutta la parola d'ordine, premete un pulsante.

COPIATURA DELLE PAROLE D'ORDINE
Se gareggiano due giocatori, uno sarà sicuramente meglio dell altro. Questa modalità vi permetterà di copiare il punteggio del giocatore migliore su quello del giocatore piu scarso. In altre parole, se dopo cinque gare il giocatore A ha raggiunto il livello successivo mentre il giocatore B non c'è riuscito, questi può copiare la parola d'ordine del giocatore A e passare al livello successivo dove si trova quest'ultimo. Nel copiare la parola d'ordine egli acquisisce anche la stessa moto e la stessa somma di denaro del giocatore A.

Per copiare la parola d'ordine (per esempio dal giocatore A al giocatore B):

1) muovete il **Tastierino Direzionale** in **SU/GIU/SINISTRA/DESTRA** per evidenziare l'opzione COPIATURA PAROLE D'ORDINE e premete un pulsante.
2) muovete il **Tastierino Direzionale** in su per COPIATURA PAROLA D ORDINE DA A A B, poi premete un pulsante.

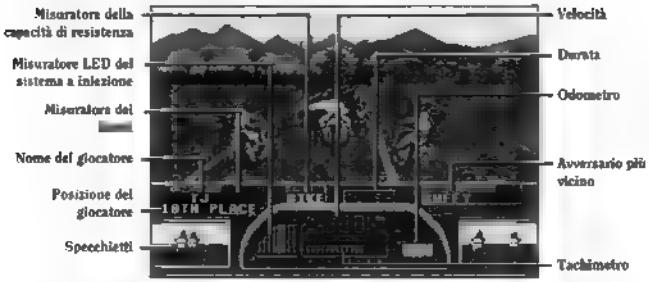
La parola d'ordine viene copiata automaticamente e così riapparirà lo schermo delle Opzioni di gioco.

Premete un pulsante per ritornare al Menu principale

ATTENZIONE: Nella modalità dello schermo diviso, quando un giocatore si qualifica nelle cinque piste o quando entrambi i giocatori si qualificano nelle cinque piste, ogni giocatore porterà la moto e la vincita al livello successivo.

ITALIANO

CORSE



IL PANNELLO DELLA STRUMENTAZIONE

Il pannello della strumentazione vi fornisce preziose informazioni:

MISURATORE DELLA CAPACITÀ DI RESISTENZA

Indica le vostre condizioni fisiche durante tutta la corsa. Se avete preso un colpo dagli avversari, il misuratore della capacità di resistenza da verde diventa rosso.

La parte destra dello schermo mostra il misuratore della capacità di resistenza de.l'avversario più vicino.

MISURATORE DEI DANNI

Funziona allo stesso modo del misuratore della capacità di resistenza. Se prendete troppi colpi alla moto, questa si potrebbe diventare un rottame.

DURATA

E' l orologio ufficiale di gara con l'ora svizzera. Anch'esso molto importante per misurare la vostra abilità sul circuito.

VELOCIMETRO

Il velocimetro digitale indica la velocità corrente in miglia orarie.

TACHIMETRO

Indica i giri del motore al minuto (GaM).

Appare solo nelle modalità di *Solo* e *Take Turns*

ODOMETRO

Indica quante miglia avete percorso. Potete usarlo per determinare quanto dovete ancora percorrere prima di raggiungere il traguardo. Dovrete però ricordare la lunghezza del percorso (indicato per ogni pista, sullo schermo della selezione della pista).

SPECCHIETTI RETROVISORI

Permettono di vedere se si sta avvicinando qualcuno o qualcosa. Sono utili soprattutto dopo una caduta. Potrete utilizzarli per vedere i veicoli che si avvicinano prima di attraversare la strada e, una volta in moto, un'accelerata ben calcolata può evitare che un avversario vi sorpassi mentre state aumentando la velocità.

MISURATORE LED DEL SISTEMA A INIEZIONE

(Solo per sistema a iniezione). Avete una moto a iniezione? Queto misuratore LED indica quante volte potete utilizzare il sistema a iniezione. Le luci rosse indicano che non è stato usato il sistema a iniezione. Quando lo utilizzate, si spegne una luce. Quando tutte le luci sono spente, non potrete utilizzarlo. (Per fare di nuovo rifornimento, premete due B velocemente e mantenete il pulsante premuto)

MISURATORE DELLA GARA

(In *Mano a Mano* & nello *Schermo Diviso*) Situato fra gli schermi superiore ed inferiore, le linee verdi indicano la distanza fra ogni giocatore e gli avversari e la distanza dalla linea del traguardo.

RECUPERO DELLA MOTO

Prima o poi dovrete cadere! Ed è anche probabile che dopo essere scivolati e aver sbattuto contro qualcosa, cadrete poco lontano dalla vostra moto. Cercherete automaticamente di ritornare alla moto. Ma se vorrete evitare un cactus o un masso, muovete il **Tastierino Direzionale** nelle quattro direzioni. Se desiderate fermarvi per evitare il traffico, premete il pulsante A.

ZUFFE

Potete fare a pugni, tirare schiaffi o calci agli avversari quanto volete. E se siete così bravi da afferrare il bastone o strappare la catena a qualsiasi centauro, potrete danneggiarlo gravemente. Non preoccupatevi della mira, colpirete automaticamente l'avversario più vicino a voi.

- Per tirare pugni, premete **C**.
- Per tirare schiaffi, muovete il **Tastierino Direzionale** in su e premete **C**.
- Per tirare calci: muovete il **Tastierino Direzionale** in giù e tenete premuto **C**, poi lasciate il pulsante **C**
- Per afferrare un bastone o una catena dall'avversario: premete **C** come se doveste dare un pugno.

DOPO LA CORSA

Sia che vinciate, perdiate, riduciate la vostra moto ad un rottame o facciate ruzzoloni, al termine della corsa vedrete una breve animazione e un messaggio di un poliziotto o di un avversario. (Per andare oltre, premete un pulsante.) Tornerete

così al Menu principale dove potrete scegliere una nuova moto e anche un'altra pista, potrete cambiare le opzioni di gioco o iniziare la gara allo stesso livello e con la stessa moto che avevate prima.

Non appena raggiungerete la fine di un livello, ci sarà una breve animazione prima di ritornare al Menu principale.

VITTORIA

Vincere è tutto! E qui a volte significa soldi, che potrete spendere per una moto più veloce. Ma siate troppo veloci nell'acquisto. Non spendete tutti i vostri risparmi, potrebbero esservi utili per pagare le multe e il meccanico.

SCONFITTA

Ci sono tre modi per perdere: potete distruggere la moto, venire acchiappati dalla polizia o semplicemente non arrivare fra i primi classificati. Se distruggete la moto, dovete pagare le riparazioni. Se venite beccati dalla polizia, dovrete pagare una multa. Se invece non vi classificate, beh allora avete sprecato carburante.

Se finite i soldi dovrete restituire la moto e in cambio riceverete un Shuriken 400 e $1000 come consolazione. Ritornerete quindi al primo livello.

COME SALVARE IL GIOCO

Potete riprendere il gioco allo stesso livello a cui l'avevate lasciato, con la stessa moto e i soldi che avevate nel giubbotto di pelle. Dovrete solo copiare la parola d'ordine indicata sullo schermo delle opzioni di gioco e quando siete di nuovo in forma, seguite le istruzioni per registrare la parola d'ordine sotto "opzioni di gioco"

INTERRUZIONE DELLA CORSA

Se volete interrompervi per un attimo, premete START in qualsiasi momento durante la gara.

IL CONCESSIONARIO DI MOTO

La moto che avete per vincere al livello 5 non è la moto più adatta per imparare. Ogni centauro ha bisogni diversi a seconda del livello delle sue capacità. E' meglio cominciare da una moto leggera e facilmente manovrabile. Poi potrete prendere una moto un po' più potente e con le capacità, che saranno nel frattempo migliorate, riuscirete a dominare la nuova potenza e di conseguenza anche il peso e la manovrabilità.

Il concessionario ha una moto per ogni centauro. Offe una vasta gamma di ultra leggere e un salone con ogni genere di motocicletta. Ci sono persino le moto a iniezione. L'unico problema è che non potrete provarle prima di acquistarle! Ma

queste brevi descrizioni dovrebbero comunque aiutarvi a decidere qual è la migliore per voi. Ricordate che l'affare sarà concluso solo al momento in cui sarete usciti dal negozio. Quindi guardatevi in giro con molta attenzione!

Ultra Leggere

Shuriken 400: Questa moto, usata al primo livello, è maneggevole ma ha poca potenza.

Panda 500: E' una moto maneggevole,leggera e per una guida veloce, con un motore abbastanza potente.

Panda 900: La potenza e la leggerezza fanno di essa una buona moto sportiva.

Shuriken TT 250: E' una moto da corsa con luci, ma truccata.

E' estremamente leggera e veloce e può facilmente superare moto che sono almeno il doppio di essa.

Banzai 7.11: Questa fuoriserie ha un motore di 1100cc su un telaio 750.

Moto Super

Panda 600: Il Panda è una moto potente per essere un 600 ma non ha un buon telaio. Per la sua potenza è anche abbastanza difficile da controllare.

Banzai 600: Ha un buon telaio che permette a questa moto di mantenere velocità in curva, anche se non ha molta accelerazione.

Banzai 750: Il costo ridotto e la stabilità nelle prestazioni fanno di questa moto una delle più comuni moto sportive da strada.

Shuriken 1000: E' molto potente, ma anche molto pesante. Non dimenticatelo quando inizierete ad urlare in piega.

Diablo 1000: Usata soprattutto dai centauri più esperti che desiderano moto potenti. E' decisamente la più veloce ma anche la più costosa di tutte. Ed è ROSSA!

Moto A Iniezione

Panda 600 N: L'iniezione a protossido d'azoto fornisce a questa moto ben 105HP. Ma attenzione in piega.

Banzai 750 N: Grazie al sistema a iniezione questa moto raggiunge i 135HP.

Shuriken 1000 N: Ha una potenza incredibile. Diventa davvero pericolosa se date più gas nella curva sbagliata.

Banzai 7.11 N: Il sistema a iniezione rende questa ultra leggera la scelta migliore per i non professionisti.

Diablo 1000 N: Avrete bisogno di ben $ 10.000 per accorgervi che la Diablo è più veloce. E anche questa è tutta ROSSA!

LE PISTE

Molokai Express, Hawaii

Chiamata come le pericolose correnti vicino alla Testa del Diamante. Terribili tornanti e curve a gomito in salita rendono questa pista una delle più difficili di tutto il gioco. Avrete bisogno di una moto veloce e leggera per destreggiarvi fra gli spaventosi tornanti.

Hoodoo's Revenge, Arizona

Fate molta attenzione alle formazioni rocciose che si ergono come fantasmi e che si trovano silenziosi ai margini della pista. I canti degli spiriti possono farvi uscire di strada; ma se non ci riusciranno loro, state attenti alle macchie di olio e ai rottami, essi vi attireranno sulla strada. State lontani dalla sabbia e fate attenzione alle macchine abbandonate che trovate per strada.

Smokin' Mountain, Tennessee

Fra la brughiera nebbiosa del Tennessee. Questo tortuoso percorso ha molte curve graduali e salite ripide, tanto che può far venir la nausea anche al miglior centauro. Cervi e mucche si congelano proprio in mezzo alla strada udendo il rombo dei motori delle moto, così pure gli automobilisti del posto non si sposteranno facilmente. I poliziotti invece, beh, loro sono normali, sono i soliti depravati.

Gold Rush, Alaska

Viaggiate per le aspre piste di frontiera a velocità incredibili. A causa delle curve a gomito e delle salite mutevoli, questa è una delle piste più difficili. I pini sono sul ciglio della strada. Fate attenzione ai pozzi di petrolio, ai cervi e ai caribù.

Maple Run, Vermont

Non c'è niente di più rilassante che una gita nel verde del New England. Ma quando state cercando di far aderire le ruote alla strada a 150 m/h, il paesaggio non è poi così importante. Una delle piste più veloci, la Maple Run ha curve graduali e lunghi rettilinei, ideali per una moto grande e veloce.

I RASHER

Kakana Un discendente del Re Khamavamaya, la sua infanzia è pervasa da antichi miti. Venne trattato come un re, ma la Grande Isola non era grande a sufficienza. E' stato chiamato sulla terraferma per partecipare alle corse più pericolose dai tempi delle regate del suo bis-bisnonno. Uno spirito disciplinato, la sua intera esistenza è impernata sulla vittoria. E' comunque un concorrente onesto e bonaccione e state certi che uscirebbe di strada per aiutarvi

SLATER E' un selvaggio dalla testa ai piedi, ha superato il record mondiale di velocità con lo skate, e tutto con una smorfia. Ma il suo momento è arrivato una mattina in cui con il suo skate passò vicino ad un motociclista che aveva appena cercato di investirlo. Lo buttò giu dalla moto, ci saltò sopra e partì a tutta velocità. Addio skate benvenuta moto. Slater cambiò radicalmente stile di vita. La sua notevole conoscenza dei luoghi e i suoi modi sarcastici lo rendono uno dei più ricercati contatti del circuito.

MR. LAWSON Ecco l'uomo degli anni novanta. Splendida moglie. Bellissima casa. Debiti a non finire. Avvocato presso la più prestigiosa compagnia di assicurazioni di Los Angeles, tira fuori la sua rabbia repressa sugli sbalorditi motociclisti della domenica. Non ditegli che è uno yuppie. Non chiamatelo per nome. Questo tipo non ha pietà. E' il peggior bugiardo ed imbroglione che avete mai visto; e fareste meglio a stargli alla larga, perché fareste una brutta fine.

BIFF Il babbo gli regalò un Diablo per il diploma del liceo. Biff sfiò per Harvard Square senza il casco, tanto per beffarsi dei poliziotti che osarono fermarlo. "Volete trovarvi dietro una scrivania?" chiese schernendoli, stracciando una multa. Ora viaggia per tutto il paese, facendo a pezzi i partecipanti delle corse di Road Rash, sfoderando i suo ghigno e usando i suoi risparmi come presi da un pozzo senza fondo. Questo tipo è un avanzo degli anni ottanta. Non guarda ad altri se non a se stesso.

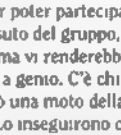
IKIRA Dove è nato, in Giappone, c'è un solo dio: Elvis. Ikira è così devoto che in tutti questi anni si è trasformato così tanto, che ora assomiglia proprio al Re. Cresciuto con un due tempi sulle strade trafficate di Tokyo, era noto per salire sui marciapiedi quando il traffico si faceva più intenso, chiedendo scusa con un sorriso mentre spaventava i passanti e finiva contro bancarelle di frutta. Preso fra due mondi, Ikira possiede una rara combinazione di sincera virtù e di un incredibile desiderio di vincere. E' un ottimo amico.

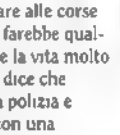
NEMICO PUBBLICO NUM. 1 Andò a vedere il suo primo spettacolo punk all età di cinque anni. A tredici si fece ricoprire di tatuaggi neri dalla vita in giù. Quando compì diciotto anni aveva ben 143 buchi, e non solo alle orecchie. E dopo essere stata cacciata dalla Gran Bretagna, dopo aver commerciato in armi nell'America Centrale e aver ideato a Tangeri degli adesivi anarchici per auto, questa terribile inglese si dedicò al suo passatempo preferito: la violenza. Ha il sangue più freddo di un ospite dell'obitorio, attaccherebbe brutalmente uomini o cose che ostacolano il suo cammino senza considerare assolutamente la sua incolumità. Fate MOLTA ATTENZIONE!

WAR HAMMER Il picchiatore piu duro di San Francisco, questo strillone, due metri di altezza per più di cento chili di peso, è il leader di un gruppo metallaro, i Sock-n-Mouth, i cui album sono stati vietati in tutto il mondo. Il loro show è una moderna Gomorra, e dopo una settimana di bagordi, dopo essersi spalmato di sterco di elefante e rotolato fra filo spinato, a Wardude piace andare a 180 m/h e distruggere tutto ciò che incontra. Un pazzo scatenato, con la fissazione per la salute, le sue giornate completamente senza controllo e squilibrate non prevedono un briciolo di pace, anche se una volta è stato beccato mentre era svaccato pigramente su una sedia e i suoi bambini gli appiccicavano i pupazzetti da attaccare al frigo sulla fronte.

CHINO Nato per pilotare elicotteri, questo puzzolente e sudicio fracassatore di musi si è dato alle moto sportive per poter partecipare alle corse di Road Rash. E' il centauro più vissuto del gruppo, farebbe qualsiasi cosa per voi se gli siete amici, ma vi renderebbe la vita molto difficile se non gli andaste gran ché a genio. C'è chi dice che quando uscì da San Quintino truccò una moto della polizia e scappò rombando verso il deserto. Lo inseguirono con una macchina e quando l'autopattuglia uscì di strada, Chino tornò indietro verso i rottami della macchina e sfondò il parabrezza con un pugno. E attraverso la griglia del radiatore guardando gli occhi stupiti dello sbirro sussurrò. "Fratello, ci rivedremo all inferno!"

JORG & SVEN I gemelli Godfretdsen. Dopo aver perso la sporca patente per camion per eccessive sgommate, il sinistro duo spostò le sue operazioni negli States. Non trovando uno sponsor, iniziarono a frequentare i circuiti illegali dove nessuno era interessato ai loro documenti. Jorg non è poi tanto male, ma è uno degli elementi più terribili sulle piste, provate solo a dirgli che assomiglia a Sven. Sven invece non cerca neanche di sembrare bello. Entrambi hanno passato la maggior parte della loro vita cercando di distinguersi uno dall altro, ma Sven non sembra per nulla soddisfatto. Accantonando il loro odio reciproco, i fratellastri sono legati dalla cattiveria e si uniranno ad avversari più deboli, solo per esprimere l'odio che provano uno contro l'altro.





ROZ I RYDE Cresciuta fra le calde brezze delle isole caraibiche, questa ragazza di campagna iniziò a provare l'ebrezza della guida pericolosa nei vicoli di Trenchtown, crivellati dai proiettili. Capo della banda degli Angeli Liquidi, Ryde viene ricordata nel dialetto locale per i giochi che faceva e per la padronanza di una forma potente di magia nera. Dopo aver lottato a lungo nei ghetti, Ryde ha lavorato come fattorino in bicicletta a Manhattan. Amava il brivido e la velocità, si comprò così un vecchio Shuriken, lo truccò, e si diresse in California. E' una ragazza saggia e generosa, e aiuterebbe qualsiasi derelitto che vive come lei.

NATASHA La principessa delle piste, questa fantastica ragazza dai capelli rossi le ha viste tutte. Ricevette la sua prima bicicletta all'età di tre anni. A quindici vinceva regolarmente tutte le gare locali, ma dopo qualche anno iniziò a frequentare cattive compagnie. Non fa più gare e fa il tifo per il suo ragazzo, un vero fenomeno che si faceva vedere durante i Grand Prix. Dopo essere stata accusata di sabotaggio e di aver messo in pericolo la vita di esseri umani (per presunta manomissione della moto dello sfidante del marito prima di una gara), si dovette nascondere. Ora si fa vedere solo durante le gare di Road Rash. E' una tipa con il sangue freddo, ma generosa. Se non la consideri, occhio che rischi di prenderle.

I POLIZIOTTI

MARSHALL Un orfano cresciuto a Los Angeles, Marshall è il più cattivo e duro poliziotto della zona. Si mette subito in strada se c'è da beccare un rasher. Il suo argomento preferito è la sua pistola. C'è chi dice che sia diventato un poliziotto per poter finalmente acchiappare il prete della sua zona.

KELLY E' una recluta un po' passiva, senza confronto, terribilmente sincera. Ha frequentato il college perché voleva diventare un impiegato, ma suo padre la fece entrare nella polizia. Parla ancora come un bambino con i denti ancora sporchi di latte. E' accidenti, fa del suo meglio per aiutarvi a rifarvi una vita.

ORTEGA E' un tipo che fa il suo lavoro. E' un uomo di legge, retto, che conduce ogni arresto come un affare di minor importanza. Il suo modo diretto di prendere il lavoro lo rende uno dei più tollerabili poliziotti del a zona. Non si atteggia, non si vendica, insomma non crea problemi.

ROURKE "Gramps" è stato per diciotto anni un sergente a Fort Dix prima di diventare poliziotto. Pignolo e rompiballe all'ennesima potenza, una volta multò un tipo perché aveva guardato, prima di attraversare, a sinistra, poi a destra e ancora a sinistra in una strada a senso unico. Se pensate di incontrare un elemento simile, assicuratevi di avere tutte le carte in regola.

O'CONNOR Non è una ragazza, è un maschiaccio. E' stata concepita nel lato sbagliato del letto. Vive con ventun husky in una baracca in Alaska, e va in moto tre ore al lavoro così può distribuire multe ai turisti. Non le piace il tenore di vita moderno, e non si vergogna di questo.

TITOLI

Ideazione: Randy Breen & Dan Geisler

Programmazione: Dan Geisler, Matthew Hubbard & Walt Stein

Grafica: Arthur Koch, Matthew Sarconi, Keith Bullen & Peggy Brennan

Produttore: Randy Breen

Assistente di produzione: Steve Murray

Direttore tecnico: Kevin McGrath

Musica ed effetti sonori: Rob Hubbard, Don Veca & Tony Berkeley

Direttore di produzione: Frank Gibeau

Disegno della confezione: E.J. Sarraille Design Group

Documentazione/sviluppo dei caratteri: J. Poolos

Layout della documentazione: Peter Larsen

Layout delle piste & collaudo: Steve Murray, Steve Matulac, Sheri Sarkis, Jeff Glazier, Steve Imes, Yun Shin & Robert Zalot

Attrezzature: Rod Ang, David Walter & Walt Stein

Garanzia di qualità: Terrence Chin, Kevin Hogan, Ashley Richardson

© 1993, 2019 Electronic Arts Inc. Road Rash is a trademark of Electronic Arts Inc

ÍNDICE

INICIO DEL JUEGO 82

RESUMEN DE MANDOS 82

EL MEOLLO DEL JUEGO 83

MENU PRINCIPAL 83

- PARA SELECCIONAR LAS OPCIONES DEL MENU 83
- START RACE (COMENZAR LA CARRERA) 83
- SELECT TRACK (SELECCIONAR PISTA) 84
- BIKE SHOP (TIENDA DE MOTOS) 84
- GAME OPTIONS (OPCIONES DEL JUEGO) 85

CARRERA 87

- EL TABLERO DE INSTRUMENTOS 87
- COMO CORRER HACIA LA MOTO 88
- COMO PELEAR 88
- DESPUÉS DE UNA CARRERA 89
- COMO HACER UNA PAUSA EN EL JUEGO 89

THE BIKE SHOP (LA TIENDA DE MOTOS) 89

TRACKS (LAS PISTAS) 91

LOS CORREDORES RASH 91

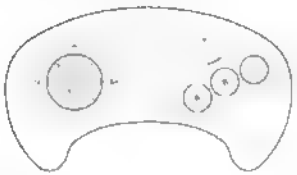
LOS POLICIAS 94

INICIO DEL JUEGO

1. Pon el interruptor del Sega™ Mega Drive™ en posición OFF (desactivado) **No insertar o extraer nunca un cartucho de juego con el interruptor activado**
2. Asegúrate de que el controlador está enchufado en el puerto señalado como Control 1 en la consola del Mega Drive
3. Inserta el cartucho de juego en la ranura del Mega Drive. Para que el cartucho quede bien colocado en su lugar, presiona con fuerza.
4. Coloca el interruptor en ON (activado).

   Aparecerá el logotipo de Electronic Arts® (si no apareciera, vuelve a empezar desde el paso 1)
5. Pulsa **START** para comenzar a jugar

RESUMEN DE MANDOS



MONTADO EN LA MOTO

1. Pulsa una de las teclas de la rueda direccional que apuntan hacia **ARRIBA**, **ABAJO**, a **DERECHA** o **IZQUIERDA** para mover la luz indicadora de selección
2. Pulsa cualquier botón para seleccionar

DURANTE LA CARRERA

- Para acelerar: ..... Rueda (teclas a **DERECHA** e **IZQUIERDA**).
- Para frenar: ..... **A**
- Para acelerar: ..... **B**
- Para ganar impulso con oxido nitroso: ..... **B** (rápidamente dos veces seguidas) (sólo con motos de oxido nitroso)
- Para dar un puñetazo al adversario o golpearlo con un arma: ..... **C**
- Para golpear con el reverso de la mano: ..... Rueda (tecla hacia **ARRIBA**) con **C**
- Para dar una patada al adversario: ..... Rueda (tecla hacia **ABAJO**) con **C**
- Para dar varias vueltas seguidas a la cadena antes de golpear con ella: ..... Rueda (tecla hacia **ARRIBA**) con **C** (cuando se tiene la cadena)

- Para dar un revés con la porra: ..... Rueda (tecla hacia **ARRIBA**), (cuando se tiene la porra)
- Para agarrar la porra o cadena del adversario: ..... **C**
- Para hacer una pausa en el juego: ..... Pulsar **START** en cualquier momento de la carrera.

MIENTRAS CORRES HACIA

- Para correr en otra dirección: ..... Rueda (tecla hacia **ARRIBA** o **ABAJO**, a **DERECHA** o a **IZQUIERDA**)
- Para parar: ..... **A**

EL MEOLLO DEL JUEGO

Para ganar en Road Rash, hay que poner toda la carne en el asador. Es una competición que exige rapidez de reflejos, una buena estrategia y estar dispuesto a arriesgarse.

Hay cinco niveles de dificultad que tienes que superar para ganar al Road Rash. Con una Shuriken 400 y $1.000, se empieza en el nivel uno, el "tanque de los merluzos" en palabras de los veteranos. Para ganarse el derecho a correr en el nivel siguiente, hay que clasificarse en tercer puesto como mínimo en todas y cada una de las pistas. En los niveles sucesivos, el premio en metálico es mayor, las multas más severas, los recorridos más largos, los adversarios mucho más peligrosos y los polic as se presentan en masa. Sin embargo, si consigues llegar a la altura de la elite de los que completan el nivel cinco, ¡pertenecerás a la categoría de maestro Rash!

El problema es que siempre hay algún pero. Aun cuando te libres de que un adversario te dé una paliza o de que te pesque la poli, no te vas a escapar de tropezarte con todo tipo de porquerías. Las carreteras están cubiertas de pedruscos, coches chatarra, ciervos y vacas. Además ¡llueve con la gravilla suelta, arenilla y manchas de aceite! Son la cruz de los corredores, ¡junto con los coches! No te creas que los coches van a ir por su carril.

MENU PRINCIPAL

El menú principal es desde donde se escogen las opciones primarias del juego como la modalidad de jugadores, la pista y la moto. Al salir de una pantalla, se vuelve automáticamente a la pantalla del menú principal.

PARA SELECCIONAR LAS OPCIONES DEL MENU

1. Pulsa una de las teclas de la rueda direccional que apuntan hacia **ABAJO** o **ARRIBA**, a **DERECHA** o **IZQUIERDA** para mover el indicador luminoso de selección
2. Pulsa cualquier botón.

START RACE (COMENZAR LA CARRERA)

Selecciona esta opción cuando estés listo para correr. Al seleccionarla, pasas directamente a la línea de salida. Preparado... ¡dale al acelerador!

ESPAÑOL

Nota: Si acabas de arrancar Road Rash II, puedes empezar a correr inmediatamente con las opciones que vienen seleccionadas de fábrica. Basta con seleccionar la opción START RACE del menú principal. (La carrera da comienzo en el recorrido Gold Rush a lomos de la Shurikan 400 en el nivel 1.)

SELECT TRACK (SELECCIONAR PISTA)

La opción de selección de pista sirve para elegir el recorrido de la carrera. Se da una breve descripción de cada una de las pistas, incluyendo la longitud.

Selecciona esta opción justo antes de empezar la carrera.

Para seleccionar la pista:

1) Pulsa una de las teclas de la rueda que apuntan hacia **ARRIBA** o **ABAJO**, a **DERECHA** o a **IZQUIERDA** para mover el indicador luminoso de selección.
2) Pulsa cualquier botón para seleccionar la pista. El indicador luminoso de selección se posa automáticamente en EXIT.
3 Pulsa cualquier botón. **ABAJO.**

Aparece el menu principal.

BIKE SHOP (TIENDA DE MOTOS)

La tienda de motos es el lugar apropiado para equiparse con todo lo necesario para la carrera de su vida. Se te da a escoger entre tres clases de motos. Ultra Lights (superligeras), Nitros (propulsadas por oxido nitroso) y Super Bikes (motos super). ¡Prepárate para soltar un pastón!

Para seleccionar la moto:

1) Pulsa una de las teclas de la rueda que apuntan hacia **ARRIBA** o **ABAJO**, a **DERECHA** o a **IZQUIERDA** para mover el indicador luminoso de selección hasta la clase de moto que quieras y pulsa cualquier botón

2) Pulsa una de las teclas de la rueda que apuntan hacia **ARRIBA** o **ABAJO**, a **DERECHA** o a **IZQUIERDA** para mover el indicador luminoso de selección hasta la moto que quieras comprar y pulsa cualquier botón para comprarla.

El indicador luminoso de selección se posa automáticamente en EXIT.

- Pulsa cualquier botón para volver al menú de la tienda de motos.
- Para volver al menú principal: Pulsa cualquier botón.

GAME OPTIONS (OPCIONES DEL JUEGO)

Desde las opciones del juego es donde se eligen las opciones del numero de jugadores, nombre del jugador o jugadores y la música.

- Para seleccionar cualquier opción: Pulsa una de las teclas de la rueda que apuntan hacia **ARRIBA** o **ABAJO**, a **DERECHA** o a **IZQUIERDA** para mover el indicador luminoso de selección hasta la opción que quieras y pulsa cualquier botón.

SET PLAYER MODE (MODALIDADES DE JUGADOR)

Puedes elegir entre 1 Player (1 jugador), 2 Player Split Screen (dos jugadores simultáneamente) y 2 Players Alternating (dos jugadores alternativamente).

Solo: Tú a solas con el resto de la panda.

Take Turns (por turnos): Cada jugador corre solo, uno cada vez. Ambos utilizan el controlador 1.

Split Screen (con la pantalla dividida en dos): Corres contra un amigo y ¡el resto de la panda!

El jugador A corre en la parte superior de la pantalla, mientras que el jugador B lo hace en la inferior. El jugador A utiliza el controlador 1, mientras que el B usa el 2.

Mano a Mano: Tú y tu enemigo más odioso. Sin ningún loco suelto que te tire de la moto. El epítome de los enfrentamientos feroces. El jugador A usa el controlador 1 mientras que el B utiliza el 2.

Al seleccionar la opción *Mano a Mano* del menú de modalidades de jugador, hay que elegir también el nivel de competición. A continuación, cada jugador escoge un arma. No se gana ni pierde dinero. La carrera es una cuestión de honor exclusivamente y termina cuando uno de los jugadores sufre un accidente, lo arresta la poli o llega a la línea de meta.

SET MUSIC (MUSICA)

La modalidad MUSIC ON (con musica) es la que viene seleccionada de fábrica, pero si quieres oir solamente el rugido de los motores y el silbido del cuero al rasgarse, elige la opción MUSIC OFF (sin musica)

SET NAMES (ESCRIBIR NOMBRE)

¡Identificate!

Para escribir el nombre:

1) Pulsa la tecla de la rueda direccional que apunta hacia **ABAJO** o **ARRIBA** hasta que aparezca la letra inicial de tu nombre.
2) Pulsa la tecla de la rueda direccional que apunta hacia la **DERECHA** hasta que el indicador de selección amarillo se pose sobre la segunda letra del nombre e introduce la letra siguiente.

Una vez que esté introducido el nombre por completo, pulsa cualquier botón.

SET PASSWORDS (ESCRIBIR CONTRASEÑA)

Con esta opción es posible volver a la carrera manteniendo intacta la situación tal y como estuviera en el momento en el que se hubiera interrumpido. Al reanudar la carrera, será en el mismo nivel, con la misma moto y el mismo balance financiero que hubiera antes de interrumpirse.

Sólo hay que acordarse de una cosa. ¡la contraseña. Anótala y guárdala donde no se pierda.

PARA VOLVER A UNA CARRERA.

1) Pulsa la tecla de la rueda direccional que apunta hacia **ABAJO** o **ARRIBA** hasta que aparezca el primer carácter de la contraseña.
2) Pulsa la tecla de la rueda direccional que apunta hacia la **DERECHA** hasta que el indicador de selección amarillo se pose sobre el segundo carácter de la contraseña e introduce a continuación el carácter siguiente.

Una vez que esté introducida la contraseña completa, pulsa cualquier botón.

COPY PASSWORDS (COPIAR CONTRASEÑA)

Cuando dos personas juegan, es normal que a una se le dé mejor que a la otra. Con esta opción se puede pasar la puntuación del mejor jugador al otro. Es decir, si tras cinco carreras el jugador A ha pasado al nivel siguiente y el jugador B no, éste puede copiar la contraseña del jugador A y pasar juntos al nivel siguiente. El jugador que copia la contraseña pasa a correr con la misma moto y a tener la misma cantidad en metálico que el otro jugador.

Para copiar una contraseña (del jugador A al jugador B, por ejemplo):

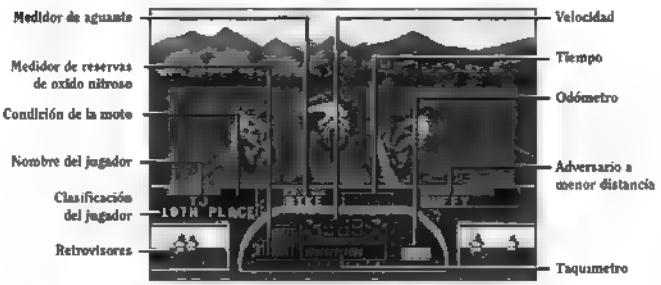
1) Pulsa una de las teclas de la rueda que apuntan hacia **ARRIBA** o **ABAJO**, a **DERECHA** o a **IZQUIERDA** para mover el indicador luminoso de selección hasta COPY PASSWORDS y pulsa cualquier botón.
2) Pulsa la tecla de la rueda direccional que apunta hacia **ARRIBA** hasta llegar a COPY PASSWORD A TO B y, a continuación, pulsa cualquier botón.

La contraseña se copia automáticamente y aparece la pantalla de opciones del juego.

Pulsa cualquier botón para volver al menú principal.

NOTA: En la modalidad de pantalla dividida por la mitad, cuando un jugador se clasifica en cinco pistas o cuando ambos jugadores combinan su puntuación para clasificarse en cinco pistas, cada uno de los jugadores pasa al siguiente nivel con la moto y el saldo bancario respectivos.

CARRERA



EL TABLERO DE INSTRUMENTOS

El tablero de instrumentos contiene algunos contadores muy prácticos.

MEDIDOR DE AGUANTE

Mide la condición física del jugador a lo largo de la carrera. Si los adversarios te dan una paliza, el medidor pasa de verde a rojo.

En la parte derecha de la pantalla se ve el medidor de aguante del adversario que esté a menor distancia.

CONDICION DE LA MOTO

Funciona de la misma manera que el medidor de aguante. Como te cargas demasiadas veces, la moto quedará hecha polvo.

TIEMPO

Es el cronometro oficial de la carrera, producto de la relojería suiza. No se trata sino de otro instrumento para medir tu valía en el circuito.

VELOCIMETRO

Este velocimetro digital muestra la velocidad en curso en millas por hora.

TAQUIMETRO

Muestra las revoluciones por minuto (RPM) del motor

Aparece solamente en las modalidades *Solo* y por *turno*

ODOMETRO

Muestra la distancia en millas recorrida en la carrera en vigor. Sirve también para medir la distancia que queda por recorrer hasta la línea de meta; lo único que hace falta es acordarse de la longitud del recorrido (que aparece en la pantalla de selección de pista).

RETROVISORES

Con estas maravillas se ve quién y qué es lo que viene por detrás. Son de gran utilidad sobre todo para ver el tráfico cuando se derrapa de la moto y hay que cruzar la pista para volver a montar; una vez en la moto, un acelerón bien calculado sirve para impedir que adelante un adversario mientras se gana velocidad.

MEDIDOR DE OXIDO NITROSO

(Sólo en las motos con oxido nitroso.) ¿Tienes una moto con oxido nitroso? Este indicador muestra las reservas de oxido nitroso. Hay tantas luces rojas como reservas de oxido nitroso sin usar. Cada vez que se consume una, se apaga una luz roja. Cuando no quede ninguna luz roja quiere decir que se han agotado todas las reservas; (para darle al estrangulador, pulsa rápidamente dos veces seguidas el botón B y no lo sueltes).

MEDIDOR DE LA COMPETENCIA

(En la modalidad de *Mano a Mano* y de pantalla dividida por la mitad.) Son las líneas de color verde que se ven entre las dos mitades de la pantalla y sirven para observar la distancia existente entre los dos adversarios y entre cada adversario y la línea de meta.

COMO CORRER HACIA LA MOTO

Tarde o temprano, es inevitable que te caigas de la moto y es muy raro que, después de haber chocado y derrapado, acabes cerca de ella. Correrás automáticamente en línea recta hacia la moto a no ser que tengas que rodear un grupo de cactos o rocas. En este caso, basta con pulsar una de las teclas de la rueda que apuntan hacia **ARRIBA** o **ABAJO**, a **DERECHA** o a **IZQUIERDA**. Si quieres pararte para que pase el tráfico, pulsa el botón **A**.

COMO PELEAR

Está permitido pasarse el día dando puñetazos, patadas y reveses a los adversarios. Si sabes cómo arrancarle al adversario la porra o la cadena, le puedes ocasionar daños muy graves. No te preocupes de apuntar: siempre se ataca al adversario que esté a menor distancia.

- Para propinar puñetazos: Pulsa el botón **C**.
- Para atizar reveses: Pulsa la tecla de la rueda que apunta hacia **ARRIBA** y pulsa el botón **C** acto seguido.
- Para dar patadas: Pulsa la tecla de la rueda que apunta hacia **ABAJO**, seguidamente pulsa el botón **C** y, a continuación, sué talo.
- Para arrebatarle a un adversario la porra o la cadena: Pulsa el botón **C** como si fueras a propinar un puñetazo.

DESPUÉS DE UNA CARRERA

Independientemente de que pierdas, tengas un accidente o te arresten, al terminar la carrera se ve una breve secuencia de animación y un mensaje de un adversario o de un policía; (para saltarse esta secuencia, pulsa cualquier botón). A continuación se vuelve al menu principal, desde donde puedes escoger otra moto o pista, cambiar las opciones del juego o volver a empezar la carrera al mismo nivel y con la misma moto que antes.

Si acabas de completar un nivel, se verá una breve secuencia de animación antes de volver al menu principal.

VICTORIA

¡La victoria lo es todo! En este caso además es dinero que puede servir para comprar otra moto más veloz; aunque no es buena idea comprarse otra moto en seguida, vale la pena ahorrar un dinerillo para pagar las multas y averías.

DERROTA

Se puede perder de tres formas: al averiarse la moto, al ser detenido por la policía o simplemente por no llegar en los primeros puestos. Si sufres una avería, tendrás que pagar la reparación. Si te pesca la poli, te tocará pagar una multa. Si no llegas en un buen puesto, no haces más que desperdiciar gasolina.

Si te quedas sin un duro, te hipotecan la moto pero te dan una Shuriken 400 y $1,000 de consolación. Además vuelves al primer nivel.

COMO ARCHIVAR UN JUEGO

Si quieres reanudar un juego ya empezado, desde el mismo nivel en el que estabas cuando lo dejaste, con la misma moto y las mismas ganancias en el forro, basta con hacer lo siguiente: copia la contraseña(s) que aparezca en la pantalla de opciones del juego y cuando estés listo para volver a la carga, sigue las instrucciones dadas en el apartado "Opciones del juego".

COMO HACER UNA PAUSA EN EL JUEGO

Si tienes que tomarte un respiro, pulsa **START** en cualquier momento de la carrera.

THE BIKE SHOP (LA TIENDA DE MOTOS)

La moto que hace falta para ganar en el nivel 5 no es la misma que para aprender a montar. Todos los corredores tienen distintas necesidades según las distintas etapas que atraviesan en el proceso de formación como corredores. Lo mejor es empezar con una moto ligera y de fácil maniobrabilidad para seguir con otra de mayor potencia, ya que gracias a la experiencia adquirida con el tiempo serás capaz de dominar esa potencia en combinación con el mayor peso y menor maniobrabilidad resultantes.

ESPAÑOL

En la tienda de motos tienen la moto ideal para cada uno. Hay una amplia selección de ultraligeras y una sección completa dedicada exclusivamente a motos super. Incluso tenemos en almacén varias unidades de las exoticas motos de alimentación por oxido nitroso. Lamentándolo mucho, ¡no se permite probar las motos antes de comprarlas! Sin embargo, las descripciones que se detallan a continuación sirven para que te hagas una idea de cuál es la más te conviene. Ten en cuenta que un trato no está cerrado hasta que la moto no ha salido de la tienda, así que hasta ese momento curiosea todo lo que quieras.

ULTRA LIGHTS (ULTRALIGERAS)

Shuriken 400: Es una moto básica y práctica aunque poco potente.

Panda 500: Con su nivel medio de potencia y peso ligero, es una moto para correr a toda mecha.

Panda 900: Su equilibrada combinación de potencia y peso la convierte en una moto deportiva excelente.

Shuriken TT 250: Esta moto casi de extraperlo de 2 tiempos es una moto de carreras con luces. Sumamente ligera y rápida, es capaz de dejar a la altura del betún a motos el doble de grandes.

Banzai 7.11: Esta moto de capricho tiene un motor de 1.100 cc dentro de un chasis para 750.

SUPER BIKE (MOTOS SUPER)

Panda 600: Esta Panda es potente para ser una 600, pero le falta un buen chasis. Puede que resulte un poco difícil de manejar y que tenga la propensión a dar tirones.

Banzai 600: El excelente chasis con que cuenta le permite mantener la velocidad en las curvas, aunque tiene una aceleración un poco lenta.

Banzai 750: De bajo coste y estable en todos los aspectos, es la moto deportiva que más se ve en la carretera.

Shuriken 1000: Moto de enorme potencia y peso. Téngalo en cuenta al ir a por una curva a toda pastilla.

Diablo 1000: Es la preferida de la élite ansiosa de potencia. Ahora aun más veloz y cara que nunca, y además, ¡es ROJA!

NITRO (PROPULSADAS POR OXIDO NITROSO)

Panda 600 N: El impulso que le proporciona el oxido nitroso le da una potencia de 105 caballos. Ojo con usarlo en las curvas.

Banzai 750 N: El impulso momentáneo de oxido nitroso aumenta la potencia hasta 135 caballos.

Shuriken 1000 N: Potencia de miedo. Un error al girar el acelerador en una curva podría ser muy peligroso.

Banzai 7.11 N: El impulso del oxido nitroso combinado con una ultraligera la convierte en la número uno de los merodeadores sin escrúpulos.

Diablo 1000 N: Te vas a tener que gastar un riñón si quieres averiguar si es posible que la Diablo estándar sea más veloz; además ¡también viene en rojo!

TRACKS (LAS PISTAS)

MOLOKAI EXPRESS, HAWAII Toma el nombre de las peligrosas corrientes que se encuentran en Diamond Head. Las brutales curvas cerradas y los espeluznantes cambios de rasante la convierten en una de las pistas más difíciles del circuito. Lo mejor es correr con una moto veloz y ligera que se agarre bien en las curvas cerradas.

HOODOO'S REVENGE, ARIZONA Ojo con las silenciosas y fantasmagóricas formaciones rocosas que se encuentran a ambos lados de la carretera. Los cánticos de los espíritus te harán salirte de la carretera y, si no los espíritus, serán las manchas de aceite y la chatarra los que te harán morder el polvo. Procura no pisar las zonas arenosas y ten ojo también con los coches abandonados en plena calzada.

SMOKIN' MOUNTAIN, TENNESSEE Atraviesa la sierra de Tennesee cuyos picos están envueltos en una neblina perenne. Este recorrido sinuoso posee el número suficiente de curvas y subidas y bajadas para marear a cualquiera, incluso al más aguerrido motociclista. Los ciervos y las vacas se quedan congelados en medio de la calzada al oír el rugido de una moto, al igual que los habitantes de la zona, que se quedan paralizados en los coches. En cuanto a los policías, son simplemente malvados.

GOLD RUSH, ALASKA Para recorrer los territorios más recónditos a velocidades espeluznantes. Debido a las curvas cerradísimas y cambios de rasantes, este recorrido es uno de los más difíciles del circuito. Los pinos están pegados a la carretera. Ojo con las torres de perforación de petróleo, así como con ciervos, mulas y caribues.

MAPLE RUN, VERMONT Nada mejor que un paseo relajante por la campiña de Nueva Inglaterra. La pena es que cuando estás luchando por mantener la tracción a 170 Km por hora, el paisaje no cuenta demasiado. Maple Run, uno de los recorridos más rápidos del circuito, se caracteriza por las suaves curvas y las largas rectas, condiciones ideales para motos grandes y veloces.

LOS CORREDORES RASH

KAKANA Descendiente del rey Khamayamaya, pasó su infancia rodeado de los mitos de la antigüedad. Siempre recibió el trato de realeza, pero la Isla Grande de su tierra no era lo suficientemente grande para él. Fue convocado al extranjero para que corriera en los circuitos más peligrosos jamás vistos desde las regatas de batangas de los tiempos de su abuelo. Es muy disciplinado y su toda su existencia se centra en la victoria. Sin embargo, es un jugador justo y de trato fácil que hará todo lo posible para ayudar a quien sea.

SLATER Hombre de pelo en pecho, consiguió batir una plusmarca mundial de monopatín sin llevar encima mayor protección que la de una mueca en el rostro. El momento de la verdad le llegó un día cuando, montado en el monopatín, se situó en paralelo al motociclista que acababa de intentar echarlo al arcén. En lugar de dejarse avasallar, lo tiró del sillín, se montó él mismo y desapareció en dirección a la puesta de sol. Adiós al monopatín, bienvenido al paraíso motociclista. Slater es siempre así de radical. Gracias a sus conocimientos de la zona y su típico sarcasmo, es una de las personas más solicitadas del tour.

MR. LAWSON Te presentamos al hombre de la década de los 90: el señor Justo Lawson. Lo tiene todo: una mujer guapa, una casa bonita y una deuda enorme. Como especialista en seguros de una de las firmas de abogados de más prestigio de Los Ángeles, descarga todas las frustraciones en los domingueros despistados. No le llames yupi, ni por su nombre de pila. Este tipo no tiene piedad, es capaz de mentir y hacer trampas como si la llegada del fin del mundo fuera inminente y, con gente así, puede que no tarde.

BIFF Su padre le compró una Diablo de regalo de fin de estudios. Biff se dedicó a pasearse por Harvard Square sin llevar casco con el único propósito de reírse de los policías que se atrevieran a pararlo. Con una sonrisa maliciosa, solía decir "¡Que, haciendo méritos para pasar a oficial!", al mismo tiempo que rompía la multa. Ahora se dedica a viajar por todo el país e infiltrarse en las carreras Road Rash, a pasear su sonrisa de conejo y a chupar de la cuenta de ahorro como un tonto un chupachups. Es un producto de desecho de la década de los 80: no se preocupa de nadie excepto de sí mismo.

IKIRA En su Japón nativo, hay un solo dios: Elvis. Ikira es tan buen devoto que con el paso de los años ha empezado a parecerse al rey. Se ha criado paseándose en motos de dos tiempos por las abarrotadas calles de Tokio, donde se le conoce por subirse a la acera con una sonrisa de disculpa en el rostro al tiempo que hace apartarse a los peatones y choca con los puestos de fruta cada vez que el tráfico se le hace insoportable. Atrapado entre dos mundos, Ikira tiene la rara mezcla de virtud verdadera y un deseo ardiente de victoria. Es un buen amigo.

PUBLIC ENEMY NO. 1 Este enemigo público nº 1, más bien enemiga, asistió a un espectáculo punk por primera vez cuando tenía cinco años. A los trece se tatuó el cuerpo de negro de cintura para abajo. A los dieciocho contaba ya con 143 agujeros para pendientes. Después de haberse exiliado de Gran Bretaña, haber traficado en armas en centroamérica y diseñado pegatinas anarquistas en Tánger, esta buena pieza británica se entregó por completo al amor de su vida: la violencia. Más fría que un témpano, es capaz de atacar brutalmente a cualquiera o a cualquier cosa que la estorbe, sin ningún miramiento. ¡Mucho ojo.

WAR HAMMER Este guerrero de San Francisco que mide un metro veinte y pesa 110 kilos es el líder de la banda de metal Boca en pie, cuyos álbumes han sido censurados en todo el mundo. Su puesta en escena es como una moderna Gomorra; después de pasar una semana tragando peces venenosos, cubriéndose de basura y rodando sobre alambre de espino, al guerrero le gusta darle a la moto a 290 Km por hora y armar la gorda. Es un fanático de la salud, no hay lugar para un momento de descanso en su descontrolada agenda, aunque se le vio en una ocasión sentado tranquilamente en el jardín mientras sus hijos le colocaban chapas en la frente.

CHINO Nacido para pilotar helicópteros, este matón bruto y asqueroso se pasó a las motos deportivas para poder participar en las carreras Road Rash. Es el corredor con más experiencia, está dispuesto a hacer cualquier cosa por los amigos, pero lo llevas claro si le caes mal. Según la leyenda, al escaparse de la cárcel de San Quentin, robó una moto de la policía y se lanzó al desierto perseguido por un coche patrulla. Cuando éste chocó, Chino se dio la vuelta hasta llegar al lugar y atravesó el parabrisas de un puñetazo. A través del humo que despedía el radiador, miró al policía en los ojos, que estaban en blanco, y susurró "Colega, hasta el juicio final."

JORG & SVEN Los nórdicos gemelos Godfretdsen. Después de perder la licencia para correr en pista de ceniza por quejarse demasiado, el dúo siniestro tuvo que cambiar su estrategia. Incapaces de encontrar patrocinadores, se pasaron a los circuitos ilegales, en los que se pasa por alto su categoría de extranjeros sin permiso de trabajo. Aunque Jorg parece majo, es uno de los tipos con peores pulgas de la pista: no tienes más que decirle que se parece a Sven. Éste, por su parte, no se molesta en aparentar que es simpático. Al igual que su hermano, se pasa la vida tratando de ser distinto, aunque no lo consigue nunca. Aparte de la hostilidad mutua que se profesan, este par está unido por su mezquindad y trabajan en equipo en contra de otros adversarios, aunque sólo sea para demostrar lo mucho que se odian.

ROZ I RYDE Se crió bajo la caricia de la brisa balsámica del Caribe y tuvo su primera experiencia del ciclismo de supervivencia en los callejones atestados de tiros de Trenchtown. Cabecilla de la banda callejera Los ángeles líquidos, Ryde ha sido inmortalizada en el dialecto local a consecuencia de su valentía en el juego "del gallina" y de sus conocimientos de "obeá", una poderosa forma de magia negra. Tras conseguir salir del gueto, Ryde trabajó de mensajera en bicicleta en Manhattan. Ansiosa de velocidad y emoción, se compró una Shuriken de segunda mano, le subió la potencia y se puso rumbo a California. Es lista y servicial y procura ayudar a los marginados de la sociedad que intenten entrar en el sistema.

NATASHA Es la reina del circuito, una belleza pelirroja que ha visto de todo. La primera moto que tuvo fue a los tres años; a los quince ya estaba acostumbrada a ganar en el circuito ¡uvenil loca., pero tras unos años de estrellato se rodeó de malas compañías. Dejó de correr para respaldar a su novio, un chico de talento y carne de Grand Prix. Tras haber sido acusada de sabotaje y de poner innecesaria mente en peligro a vidas humanas (por haber enredado en a moto de un adversario de su marido antes de una carrera), se ocultó para sólo aparecer en carreras Road Rash Es maja y generosa, pero como te pongas en su contra, vas a dar con la horma de tu zapato.

LOS POLICIAS

MARSHALL Huérfano criado en Los Angeles, Marshall es el policía más mezquino y bruto de los alrededores. Se pondrá en camino si sabe que tiene la posibilidad de arrestar a un corredor Rash De lo único que sabe hablar es de su pistola. Se rumorea que se hizo policía para poder detener al cura de la parroquia.

KELLY Es un policía pasivo, que no busca camorra y honrado hasta el tuétano. Estudió en la escuela universitaria de asistentes sociales, pero su padre lo obligó a hacerse policía Habla como un bebé con pan en la boca, pero lo peor de todo es que siempre trata de ayudarte todo lo posible a que arregles tu vida.

ORTEGA Ortega no hace más que cumplir con su obligación, es un hombre de conducta recta y lleva a cabo las detenciones como si se tratara de un asunto de negocios. Esta forma de actuar le ha convertido en uno de los policías más tolerados. Sin venganza ni resentimiento, no hay ningún problema.

ROURKE "El abuelo" se pasó diec ocho años de sargento en Fort Dix antes de ser policía. Es un maníatico de la minuciosidad y una vez hasta llegó a multar a una persona por mirar a izquierda, derecha e izquierda antes de cruzar una calle de sentido unico. Si crees que puedes tropezarte con él, procura tener todos los papeles en orden.

O'CONNOR Este encanto marimacho debió de nacer una noche de tormenta. Vive en Alaska con 21 perros esquimales y se tira tres horas en moto para ir al trabajo sólo para darse el gustazo de multar a los turistas. No soporta a vida del siglo XX y no le importa un comino.

ESPAÑOL

FICHA TÉCNICA

Diseño: Randy Breen y Dan Geisler

Programación: Dan Geisler, Matthew Hubbard y Walt Stein

Arte: Arthur Koch, Matthew Sarcom, Keith Bullen y Peggy Brennan

Productor: Randy Breen

Productor asociado: Steve Murray

Director técnico: Kevin McGrath

Música y efectos sonoros: Rob Hubbard, Don Veca y Tony Berkeley

Gestión del producto: Frank Gibeau

Diseño del paquete: E.J Sarraille Design Group

Documentación y desarrollo de los personajes: J. Poolos

Diseño de la documentación: Peter Larsen

Diseño y comprobación de las pistas: Steve Murray Steve Matulac, Sheri Sarkis, Jeff Glazier, Steve Imes, Yun Shin y Robert Zalot

Herramientas: Rod Ang, David Walter y Walt Stein

Control de calidad: Terrence Chin, Kevin Hogan, Ashley Richardson

ESPAÑOL

© 1993, 2019 Electronic Arts Inc. Road Rash is a trademark of Electronic Arts Inc.

INHOUD

HET SPEL OPSTARTEN

SAMENVATTING VAN DE COMMANDO'S

HET DOEL VAN HET SPEL

HOOFDMENU

- HET KIEZEN UIT EEN MENU.
- BEGIN DE RACE
- KIES EEN BAAN.
- MOTOREN ZAAK
- SPEL OPTIES

HET RACEN

- HET INSTRUMENTEN PANEEL
- NAAR JE MOTOR TERUGRENNEN.
- VECHTEN
- NA EEN RACE
- HET SPEL LATEN PAUZEREN

DE MOTOREN ZAAK

DE BANEN

DE RASHERS

DE SMERISSEN

HET SPEL OPSTARTEN

1. Zet de aan/uit knop op je Sega™ Mega Drive™ op UIT

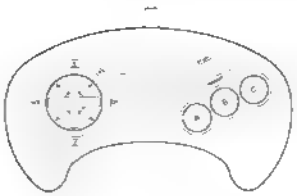
   Nooit een spelcassette inbrengen of verwijderen met de aan/uit knop op aan.

2. Zorg ervoor dat er een Controller is aangesloten op de poort met het label Control 1 op de Mega Drive Console.
3. Breng de spelcassette in de sleuf op de Mega Drive. Druk goed aan om de cassette vast te zetten.
4. Zet de aan/uit knop op AAN.

   Nu verschijnt het Electronic Arts® logo (als dit niet gebeurt begin dan opnieuw bij stap 1).

5. Druk op **START** om met het spel te beginnen.

SAMENVATTING VAN DE COMMANDO'S



RIJDEN

1. **D-Pad OP/NEER/LINKS/RECHTS** om de cursorbalk te verplaatsen
2. Druk op een willekeurige knop om te kiezen.

TIJDENS DE RACE

- Sturen: ..... **D-PAD (LINKS/RECHTS)**
- Remmen: ..... **A**
- Gas Geven: ..... **B**
- Een dosis Nitro: ..... **B** (twee keer snel)
  (alleen met nitro motoren)
- Een tegenstander stompen of met een wapen slaan: ..... **C**
- Slaan ..... **D-Pad** (op)—**C**
- Een tegenstander schoppen: ..... **D-Pad** (neer)—**C**
- Ketting zwaaien voor je hem slingert: ..... **D-Pad** (op)—**C**
  (als je een ketting hebt)

- Met stang s aan: **D-Pad** (op)
  (als je een stang hebt)
- Stang of ketting van tegenstander stelen: ..... **C**
- Spel Pauzeren ..... Druk wanneer je maar wilt tijdens een race op **START**

TERUGRENNEN

- De richting waarin je rent veranderen: **D-Pad (OP/NEER/**
  Naar Je Motor: ..... **LINKS/RECHTS)**
- Stoppen: ..... **A**

HET DOEL VAN HET SPEL

Als je Road Rash wilt winnen dan heb je al je vaardigheid, slimheid en dapperheid nodig. Dit is een wedstrijd waarbij snelle reflekses, strategie en bereidheid tot het nemen van risiko's van het grootste belang zijn.

Er zijn vijf vaardigheidsniveau's die je kunt doorlopen tot je de Rash wint. Je begint op Niveau Eén, met een Shuriken 400 en $1000, de "Inktvissenbak" genoemd door de ervaren rijders. Je kunt pas op het volgende niveau verdergaan als je tenminste als Derde eindigt op iedere baan. Hoe hoger het niveau, hoe meer geld de races waard zijn. Ook zijn de bonnen duurder, de banen langer, de tegenstanders dundel jk moeilijker en heb je veel met smerissen te maken. Aan de andere kant, als je eenmaal bij de elite behoort die Niveau Vijf aankan, dan heb je ook de status van Rashmaster bereikt!

Maar er gaat natuurlijk altijd wel iets mis. Een tegenstander slaat je in elkaar of de politie pakt je. En als dat niet gebeurt dan rijd je wel tegen een of ander iets op: stenen, oude auto's, herten en koeien. En let ook op gravel, zand en olievlekken. Deze betekenen de ondergang voor iedere rijder. De auto's trouwens ook, want reken er maar niet op dat die in hun rijstrook blijven!

HOOFDMENU

In het Hoofdmenu kies je de basisopties van het spel, zoals Speler Mode, Baan en Motor. Als je een scherm verlaat ga je altijd terug naar het Hoofdmenu.

HET KIEZEN UIT EEN MENU

1. **D-Pad OP/NEER/LINKS/RECHTS** om de cursorbalk te verplaatsen.
2. Druk op een willekeurige knop.

START DE RACE

Kies deze optie als je klaar voor de start bent. Je gaat meteen naar de startlijn. Klaar voor de start!

N.B.: Als je Road Rash II net pas voor het eerst opgestart hebt kun je meteen met een race beginnen met de standaardafstellingen van het spel. Kies gewoon START RACE uit het Hoofdmenu. (Je racet op de Gold Rush baan op de Shurikan 400 op Niveau 1.)

Select Track (Kies de Baan)

Bij deze optie kun je kiezen op welke baan je wilt rijden. Je krijgt een korte beschrijving van iedere baan, inclusief de lengte

Kies deze optie vlak voordat je een race begint.

Kies een baan.

1) **D-Pad OP/NEER/LINKS/RECHTS** om de cursorbalk op de baan van je keuze te plaatsen
2) Druk op een willekeurige knop om de baan te kiezen. De cursorbalk gaat dan naar EXIT
3) Druk op een willekeurige knop.

Nu verschijnt het Hoofdmenu.

Bike Shop (Motoren Zaak)

In de Motoren Zaak vind je alles voor de rit van je leven. Kies uit één van drie categorieën: Ultra Lights, Nitros en Super Bikes. En bereid je erop voor om van een bundel geld afstand te doen!

Kies een motor:

1) **D-Pad OP/NEER/LINKS/RECHTS** om de cursorbalk of het soort motor te plaatsen die je wenst, en druk op een willekeurige knop.
2) **D-Pad OP/NEER/LINKS/RECHTS** om de cursorbalk op de motor te plaatsen die je wilt kopen en druk op een willekeurige knop om de koop af te sluiten.

Nu gaat de cursorbalk automatisch naar EXIT.

- Druk op een willekeurige knop om naar het Motoren Zaak Menu terug te gaan.
- Ga terug naar het Hoofdmenu door op een willekeurige knop te drukken.

Game Options (Spel Opties)

Hier stel je de opties in, zoals het aantal spelers, naam van de speler(s) en muziek.

- Kies een optie door **D-Pad OP/NEER/LINKS/RECHTS** om de cursorbalk op de optie te plaatsen van je keuze, en druk op een willekeurige knop.

Set Player Mode (Stel de Speler Mode in)

Kies uit 1 Player (1 Speler) 2 Player Split Screen (2 Spelers Scherm in Tweeën) en 2 Players Alternating (2 Spelers om de Beurt).

Solo: Alleen jij en de groep.

Take Turns | (Om de Beurt) Beide spelers rijden solo, één tegelijk. Ze gebruiken beiden Controller 1.

Split Screen: (Scherm in Tweeën) Race tegen een vriend(in) en de groep!

Speler A rijdt in bovenste scherm, Speler B in het onderste

Speler A gebruikt Controller 1, en Speler B gebruikt Controller 2.

Mano a Mano: (Eén tegen Eén) Jij hele maal alleen tegen je vriend(in). Geen andere gekken die je in de weg zitten of proberen je van je motor te krijgen. Een race voor twee koppige spelers. Speler A gebruikt Controller 1, en Speler B Controller 2

Als je *Mano a Mano* (Eén tegen Eén) uit het Speler Mode menu kiest, dan moet je een niveau kiezen waarop je wilt spelen. Dan moet iedere speler een wapen kiezen. Er komt geen geld bij kijken, de race gaat alleen om de eer, en de wedstrijd is afgelopen als één speler totalloss is, in elkaar is gereden of de race afmaakt.

Set Music (Muziek Afstellen)

Music On (Muziek Aan) dit is de automatische afstelling. Als je alleen het gebrul der motoren wilt horen, of het geluid van scheurend leer, kies dan Music Off (Muziek Uit).

Set Names (Namen Instellen)

Maak jezelf kenbaar!

Zo breng je je naam in:

1) **D-Pad OP/NEER** tot de eerste letter van je naam verschijnt.

2) **D-Pad** naar **RECHTS** tot de knipperende gele cursorbalk zich op de tweede letter bevindt, en breng de volgende letter van je naam in.

Druk op een willekeurige knop als je je hele naam hebt ingebracht

Set Passwords (Wachtwoorden Instellen)

Met deze optie kun je terugkomen op de plaats waar je de laatste keer ophield. Als je met de wedstrijd verder gaat rijd je op hetzelfde niveau met dezelfde motor en dezelfde hoeveelheid geld als toen je ophield

Je moet wel één ding onthouden: je wachtwoord! Schrijf het op een briefje en bewaar het op een veilige plaats

Verder met een spe..

1) **D-Pad OP/NEER** tot de eerste letter van je wachtwoord verschijnt.
2) **D-Pad RECHTS** tot het knipperende gele licht op de tweede letter is en breng de volgende letter van je wachtwoord in

Als je het hele wachtwoord hebt ingebracht kun je op een willekeurige knop drukken.

Copy Passwords (Wachtwoorden Kopieren)

Als er twee spelers zijn is er altijd één beter dan de ander. Met deze mogelijkheid kun je de score van de betere speler over die van de mindere speler kopiëren. Met andere woorden, als Speler A na vijf races tot het volgende niveau is doorgedrongen, maar Speler B nog niet, dan kan Speler B het wachtwoord van Speler A kopiëren en samen met hem/haar naar het volgende niveau gaan. Als zij/hij het wachtwoord kopieert krijgt zij/hij dezelfde motor en hoeveelheid geld als Speler A.

Kopieer een wachtwoord op de volgende wijze: (Speler A naar Speler B, als voorbeeld):

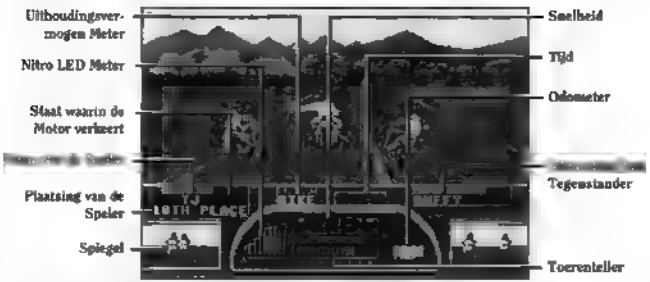
1) **D-Pad OP/NEER/LINKS/RECHTS** om de cursorbalk op COPY PASSWORDS te zetten en druk dan op een willekeurige knop.
2) **D-Pad** op naar COPY PASSWORD A TO B, en druk dan op een willekeurige knop.

Het wachtwoord wordt automatisch gekopieerd, en het Spel Opties scherm verschijnt.

Druk op een willekeurige knop om naar het Hoofdmenu terug te gaan

N.B.: Als je met het Scherm in Tweeën speelt en één speler zich kwalificeert op vijf banen, of als beide spelers gezamenlijk zich op vijf banen kwalificeren, dan neemt iedere speler haar/zijn motor en hoeveelheid geld mee naar het volgende niveau.

HET RACEN



Het Instrumenten Paneel

Op het Instrumenten Paneel staan handige meters.

Uithoudingsvermogen Meter

Op deze meter zie je je fysieke conditie gedurende de race. Als je tegenstanders je te pakken hebben gehad gaat je uithoudingsvermogen meter van groen naar rood

Aan de rechterkant van het scherm zie je de Uithoudingsvermogen Meter van je dichtstbijzijnde tegenstander.

Staat waarin de Motor verkeert

Deze meter werkt hetzelfde als de Uithoudingsvermogen Meter. Als je hem te vaak bijt zou je motor wel eens in as kunnen veranderen.

Tijd

Dit is de officiële Zwitserse Tijd race klok. Hiermee kun je zien hoe goed je bent op dit circuit.

Snelheidsmeter

Met de digitale snelheidsmeter kun je je huidige snelheid IN MIJL PER UUR zien.

Toerenteller

Deze meter laat het aantal toeren per minuut van de motor zien (RPM).

Deze meter is alleen te zien in *Solo* en *Om de Beurt* modes.

Odometer

Dit instrument houdt bij hoeveel mijl je al hebt afgelegd in deze race. Je kunt uitrekenen hoeveel je nog moet voor je bij de finish bent door de totale lengte van de baan te onthouden (te zien op het Select Track (Kies Baan) scherm).

Achteruitkijk Spiegels

Hiermee kun je zien wat er achter je aan komt. Vooral nuttig net na een val. Je kunt ze ook gebruiken om het verkeer te zien voor je de weg oversteekt. En als je eenmaal op je motor zit kan een goed getimede zwier over de weg een tegenstander tegenhouden die probeert je in te halen.

Nitro LED Meter

(Alleen bij Nitro motoren) Zit je op een Nitro motor?. Met deze LED meter kun je zien hoeveel nitro je nog hebt. Ieder rood lichtje is één ongebruikte dosis lachgas. Als je een lading gebruikt gaat er een lichtje uit. Als alle lichtjes uit zijn is alle lachgas op. (Je gebruikt een lading door tweemaal snel op B te drukken en hem ingedrukt te houden).

Wedstrijd Meter

(In *Mano a Mano* (Tegen Elkaar) & Split Screen (Scherm in Tweeën)) Deze groen lijnen tussen het bovenste en onderste scherm laten zien hoe dicht iedere speler bij zijn tegenstander en de finish lijn is.

Naar je Motor Terugrennen

Op een gegeven moment maak je natuurlijk een val! En het is zeer onwaarschijnlijk dat je na een val- en glijpartij binnen handbereik van je motor eindigt. Je rent automatisch naar je motor terug, maar als je om een cactus of rotspartij heen wilt moet je **OP/NEER/LINKS/RECHTS** indrukken op het **D-Pad.** Als je wilt stoppen om het verkeer voorbij te laten gaan druk dan op A.

Vechten

Je kan je tegenstanders zoveel als je wilt slaan, schoppen enz. En als je goed genoeg bent om een stang of ketting van een andere motor te grijpen kan je zware schade aanbrengen. Je hoeft niet te mikken, je valt altijd de dichtstbijzijnde tegenstander aan.

- Stompen Druk op **C.**
- Slaan **D-Pad** op en druk op **C**.
- Schoppen **D-Pad** neer en druk op **C**, laat **C** dan los.
- Je grijpt een stang of een ketting van een tegenstander door op C te drukken, net alsof je hem zou gaan stompen.

Na een Race

Of je nou wint, verliest, of totallos gaat, als je een race beëindigt krijg je een kort tekenfilmpje te zien en een boodschap van een smeris of tegenstander (Sla dit over door op een willekeurige knop te drukken). Dan ga je terug naar het

Hoofdmenu, waar je een nieuwe motor kunt oppikken, een baan kunt kiezen, de spelopties veranderen, of verder gaan met dezelfde race op hetzelfde niveau en met dezelfde motor als eerst.

Als je net een niveau af hebt zie je een kort tekenfilmpje voor je naar het Hoofdmenu teruggaat.

Winnen

Het gaat om het winnen! En dat betekent meer geld dat je kan gebruiken om een snellere motor te kopen. Maar wees niet te snel met kopen, het is handig om wat geld te bewaren voor bonnen en reparaties.

Verliezen

Je kunt op drie manieren verliezen. Je motor kan in de soep zijn gereden, je kunt door de politie worden opgepakt, of je kunt gewoon te langzaam zijn. Als je je motor in de soep hebt gereden zul je voor reparaties moeten betalen. Als de politie je pakt heb je een bon aan je broek. Als je te laag eindigt jaag je er benzine door voor niets.

Als je door al je geld heen bent wordt je motor teruggenomen en krijg je een Shuriken 400 en $1000 als troostprijs. Terug naar het eerste Niveau.

Een Spel Bewaren

Je kunt een spel hervatten op hetzelfde niveau als waar je ophield, met dezelfde motor en dezelfde hoeveelheid geld in je leren broekzak. Kopieer de/het wachtwoord(en) op het Spel Opties scherm, en als je verder wilt spelen volg dan gewoon de instructies voor het inbrengen van wachtwoorden onder GAME OPTIONS.

Het Spel laten Pauzeren

Als je even pauze wilt van de actie kun je ten allen tijde tijdens een race op **START** drukken.

THE BIKE SHOP (DE MOTOREN ZAAK)

De motor die je nodig hebt om te winnen op Niveau 5 is niet het soort motor waarop je het beste kunt leren rijden. Iedere rijder heeft weer iets anders nodig op ieder niveau waarop zij/hij zich bevindt. Je kunt het beste op een lichte motor beginnen die gemakkelijk stuurt. Later wil je waarschijnlijk een motor met meer kracht en door je betere vaardigheid kun je die kracht dan ook aan (evenals het grotere gewicht en langzamere sturen).

In de Motoren Zaak vind je een motor voor ieder soort rijder, van een volledige selectie superlichte motoren tot en met een showroom vol supermotoren. We hebben er zelfs een nitro-gedreven exotimotor bijgestopt. Maar je kunt ze niet berijden voor je ze koopt!.Met onderstaande beschrijving moet je er één kunnen uitkiezen die geschikt voor jou is. Onthoud dat er geen koop is afgesloten tot je de motor de winkel uit rijdt, dus bekijk er net zoveel als je wilt.

ULTRA LIGHTS (ULTRA LICHTE MOTOREN)

Shuriken 400: Dit is de eerste motor: werkt prima, maar niet zo krachtig.

Panda 500: Redelijke middelmatige kracht, toch licht, dus gemakkelijk om snel mee te rijden.

Panda 900: Een goed compromis tussen kracht en gewicht zorgt dat dit een uitstekende motor is.

Shuriken TT 250: Deze 2-slag motor van de grijze markt is echt een race motor. Zeer licht en snel. Haalt motoren in die twee keer zo groot zijn.

Banzai 7.11: Een 1100 cc motor in een uitgehold 750cc chassis.

SUPER BIKE (SUPER MOTOREN)

Panda 600: Vrij krachtig voor een 600 maar geen goed chassis. Deze motor kan grillig zijn en moeilijk te besturen.

Banzai 600: Uitstekend chassis: deze motor kan snel door de bocht. Hij trekt niet zo snel op.

Banzai 750: Niet te duur en soliede prestaties: veel gebruikt.

Shuriken 1000: Deze motor heeft veel kracht en veel gewicht. Vergeet dat vooral niet als je door de bocht probeert te gieren.

Diablo 1000: Keuze van de elite die echt op kracht uit is. Sneller en duurder dan ooit. En hij is ROOD!

NITRO (NITRO)

Panda 600 N: Een dosis lachgas (salpeterig oxide) voert deze motor tijdelijk tot 105 PK op. Maar voorzichtig in de bocht!

Banzai 750 N: Deze motor kan tot 135 PK worden opgevoerd met een shot lachgas.

Shuriken 1000 N: Monsterachtige kracht. Als je op de verkeerde plaats gas geeft kan deze motor gevaarlijk zijn.

Banzai 7.11 N: Lachgas op een Ultra-light: de keuze van de top Onprofessionals.

Diablo 1000 N: Het kost je $10.000 om uit te vinden of ze de standaard Diablo toch nog sneller hebben kunnen maken. En hij is nog steeds ROOD!

ROAD RASH II

TRACKS (BANEN)

MOLOKAI EXPRESS, HAWAII Naar de verraderlijke stromingen bij de Diamond Head vernoemd. Deze baan heeft verschrikkelijke haarspeldbochten en steile op en neer stukken. Dit is een baan voor een snelle, lichte motor die de bochten aankan.

HOODOO'S REVENGE, ARIZONA Let op de rotsformaties langs de weg. Het lijken net geesten, en als je niet uitkijkt leiden zij je onverhoeds van de weg af. En als dat niet gebeurt dan zorgt de olie en rommel op de weg er wel voor dat je horizontaal terechtkomt. Vermijd het zand en let op de achtergelaten auto's midden op de weg.

SMOKIN' MOUNTAIN, TENNESSEE Door de mistige lucht van Tennessee. Dit is een draaierige baan met zoveel lange bochten en steile hellingen dat zelfs een motorrijder er ziek van wordt. Herten en koeien blijven midden op de weg stilstaan als ze je horen aankomen. De plaatselijke bevolking in hun auto's gaat trouwens ook niet opzij. En de smerissen zijn supergemeen.

GOLD RUSH, ALASKA Dit is het ruige werk langs het pionierspad. Dit is één van de wat moeilijkere banen op het circuit vanwege de blinde bochten en heuvels. De pijnbomen staan gevaarlijk dicht bij de weg en let ook op olievlekken, herten en kariboe's.

MAPLE RUN, VERMONT Er gaat toch maar niets boven een gezellig ritje door het landschap van New England. Maar als je probeert op de been te blijven met 240 km per uur let je niet echt op het landschap. Dit is één van de snelste banen op het circuit en heeft langzame bochten en lange einden: echt iets voor een snelle, zware motor.

DE RASHERS

KAKANA Hij is een telg van Koning Khamayamaya, en zijn jeugd is in mythe en legende gehuld. Hij werd als een koning behandeld maar het Big Island was toch niet groot genoeg. Hij werd naar het vasteland gehaald om het gevaarlijkste circuit te berijden sinds de ruige wedstrijden van zijn overovergrootvader. Veel discipline. Zijn hele bestaan is op de overwinning gericht. Toch is hij eerlijk en een gemakkelijk iemand: hij zal zijn best doen om je te helpen.

SLATER Dit is van top tot teen een woesteling die een wereldrecord skateboarden zette met niets aan zijn lijf behalve een grijns. Zijn bekering gebeurde op een morgen toen hij in de buurt van een motor reed op zijn skateboard. De motor probeerde hem van de weg af te duwen, maar Slater duwde hem uit zijn zadel, sprong op de motor en ging ervan door. Einde van het skateboard en begin van de motor. Slater is volkomen apart, hij heeft veel plaatselijke kennis en is supersarcastisch: iedereen op de tour wil hem kennen.

Mr. Lawson Lawson is de man van de negentiger jaren. Mooie vrouw, mooi huis. Gigantische schulden. Hij is verzekeringsadvokaat bij de beste firma in L.A. en relaxt in het weekend op kosten van zijn mede-rijders. Noem hem geen yuppie, en gebruik vooral zijn voornaam niet. Deze kerel kent geen genade. Hij liegt en speel vals tot en met, dus houd een oogje in het zeil.

Biff Zijn pappie kocht een Diablo for Biff voor zijn eindexamen, en hij reed er zonder helm mee rond op Harvard Square om de smerissen te pesten. "Ben je op een bureaubaantje uit?" zei hij tegen ze toen ze hem stopten, en scheurde de bon in kleine stukjes. Hij reist het hele land af om aan Road Rash evenementen mee te doen. Het geld blijft binnenstromen voor deze jongen uit zijn trust fonds. Hij is een typisch overblijfsel uit de jaren 80: hij let op niemand behalve zichzelf.

Ikira In Japan, waar Ikira geboren werd, bestaat slechts één god: Elvis. Ikira is zo aan hem toegewijd dat hij gewoon op de King is gaan lijken. Hij leerde rijden in de drukke straten van Tokyo, en stond erom bekend om het voetpad op te gaan als het verkeer hem te druk was, tegelijkertijd verontschuldigend glimlachend naar de omgegooide groentenstalletjes en omver gereden voetgangers. Ikira zit tussen twee identiteiten in en is een goeie kerel, die toch door het vuur gaat om te winnen. Een goeie vriend.

Public Enemy No. 1 Op vijfjarige leeftijd zag ze haar eerste punkshow. Toen ze dertien was was ze al bijna helemaal getattoeëerd. Op haar achttiende verjaardag had ze 143 gaatjes in haar oren enz. Ze werd Engeland uitgegooid, handelde in wapens in Centraal Amerika en ontwierp anarchistisch bumper stickers in Tangiers voor ze zich geheel aan de liefde van haar leven overgaf: geweld. Kouder dan een lade in een lijkenhuis. Zij valt alles en iedereen aan dat in haar weg komt, en let vooral niet op haar eigen veiligheid. KIJK UIT!

War Hammer Hij slaat het hardst in heel San Francisco, is 2 meter lang en weegt 110 kg. Hij voert de metal band Sock-n-Mouth aan, waarvan de albums over de hele wereld zijn verbannen. Zijn toneelshow is een modern Gomorra. Na een week visslikken, zichzelf volsmeren met olifantenpoep en in schrikkeldraad rondrollen komt hij tot rust op zijn motor met 288 km per uur. Hij is gek van gezondheid, en op zijn ruige agenda is geen plaats voor een gerust geweten. Hoewel hij één keer is gezien in zijn achtertuin op een tuinstoel terwijl zijn kinderen ijskastmagneten op zijn hoofd plakten.

Chino Chino kwam in deze wereld om een motor te berijden. Hij ging op sport motoren over om aan road rash evenementen mee te kunnen doen. Hij is de beste rijder van de groep en doet alles voor je als je vriendjes met hem wordt. Als je hem echter op het verkeerde moment tegenkomt dan ben je de klos. De legende zegt dat toen hij uit San Quentin ontsnapte hij een politiemotor stal en de woestijn inreed. Hij werd achtervolgd door een auto en toen deze auto van de weg afreed reed Chino terug naar het wrak en stak zijn vuist door het raam. Door de mist van de radiatorstoom kijk hij in de ogen van de politieman en zei: "Ik zie jou nog wel in de hel, broer".

Jorg & Sven De tweeling Godfretdsen. Zij verloren hun modderpadvergunning vanwege overmatig zeuren en vervolgens ging dit sinistere duo op motoren over. Ze vonden geen sponsors dus begonnen aan het illegale circuit mee te doen, waar men niet op hun buitenlandse status lette. Jorg lijkt heel aardig, maar hij is één van de meest gemene kerels op de baan - zeg maar tegen hem dat hij op Sven lijkt. Sven probeert niet eens te doen alsof hij aardig is. Net als zijn broer heeft hij zijn hele leven geprobeerd iets van zichzelf te maken, en hij is gewoon nooit tevreden. Ondanks hun wederzijdse vijandelijkheid zetten zij alles opzij om met zijn tweeën tegen mindere tegenstanders te rijden.

Roz I Ryde Geboren en getogen op de zwoele Caribische eilanden. Een boerendochter die haar eerste idee van survival-motoren krijg in de steegjes van Trenchtown. Aanvoerster van de straatbende Liquid Angels. Zij was beroemd om haar gedurfde "kip" passes en haar kennis van obeah, een soort zwarte magie. Zij vocht zich een weg uit het ghetto en werkte als motorbode in Manhattan. Maar ze was altijd op snelheid en spanning uit en kocht dus een oude Shuriken, voerde deze op en ging op Californië af. Zij is wijs en hulpvaardig, en staat achter iedere underdog die het systeem aandurft.

Natasha De kroonprinses van het circuit. Zij is een roodharige schoonheid, en is zeer ervaren. Op driejarige leeftijd had zij haar eerste motor. Toen ze vijftien was won ze alles op het junioren circuit, maar na een paar jaar in het voetlicht kwam ze in slecht gezelschap terecht. Ze hield met racen op en ondersteunde haar vriend, die een beginnend Grand Prix fenomeen was. Ze dook onder toen zij werd beschuldigd van sabotage en door nalatigheid in gevaar brengen van leven (door het voor de wedstrijd sleutelen aan de motor van een tegenstander van haar man). Nu is zij alleen nog maar te zien bij Road Rash evenementen. Ze is 'cool' en gul, maar als je haar dwars zit dan ben je volkomen de klos.

DE SMERISSEN

MARSHALL Een wees die in Los Angeles werd grootgebracht. Hij is de gemeenste en hardste smeris die er is. Hij gaat alleen de weg op als hij weet dat hij een rasher kan neerhalen. Hij praat alleen over zijn pistool. Er wordt gezegd dat hij een smeris werd om zijn plaatselijke priester te kunnen pakken.

KELLY Een passieve, zachtaardige smeris, om ziek van te worden. Hij ging studeren om sociaal werker te worden, maar hij moest van zijn vader bij de politie. Hij praat als een baby met liga in zijn mond. Het ergste is dat hij zijn uiterste best doet om je leven te veranderen.

ORTEGA Dit is een kerel die gewoon zijn werk doet. Hij handelt zijn zaakjes af alsof het een aankoop in een winkel betreft. Hierdoor is hij één van de meest dragelijke smerissen die er zijn. Geen houding, geen wraak, geen probleem.

ROURKE "Gramps" was achttien jaar lang Sergant in Fort Dix voor hij smeris werd. Hij is volkomen geobsedeerd door detail, en zette ooit iemand op de bon omdat hij links-rechts-links keek op een éénrichtingsverkeer weg. Als je denkt dat je hem zou kunnen tegenkomen moet je zorgen dat je papieren in orde zijn.

O'CONNOR Een slome meid. Ze werd aan de verkeerde kant van het bed geboren. Ze woont in een hut in Alaska met één-en-twintig huskies, en moet drie uur rijden om bij haar werk te komen om toeristen op de bon te zetten. Ze kan niet tegen het leven in de twintigste eeuw en laat dat ook merken.

ROAD RASH II

DE MAKERS

Ontwerp: Randy Breen & Dan Geisler Programmering: Dan Geisler, Matthew Hubbard & Walt Stein

Grafische kunst: Arthur Koch, Matthew Sarconi, Keith Bullen & Peggy Brennan

Producent: Randy Breen

Mede-producent : Steve Murray

Technische Directie: Kevin McGrath

Geluid en Muziek: Rob Hubbard, Don Veca & Tony Berkeley

Produkt Management: Frank Gibeau

Verpakkingsontwerp: E.J. Sarraille Design Group

Documentatie/Karakter Ontwikkeling: J. Poolos

Documentatie Layout: Peter Larsen

Baan Layout & Testen: Steve Murray, Steve Matulac, Sheri Sarkis, Jeff Glazier, Steve Imes, Yun Shin & Robert Zalot

Gereedschap: Rod Ang, David Walter & Walt Stein

Kwaliteitsverzekering: Terrence Chin, Kevin Hogan

NEDERLANDS

NEDERLANDS

© 1993, 2019 Electronic Arts Inc. Road Rash is a trademark of Electronic Arts Inc.